Xboxハードのギモン/特別DVDプレゼント/別冊攻略付録100ページ!!

Xbox初!!
専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-Xbox

2002 MAY.
5月号
定価590Yen



緊急速報!!
CRAZY TAXI 3 High Roller
RALLI SPORT CHALLENGE
2002 FIFA ワールドカップ
フライトアカデミー

HALO
16人マルチプレイも徹底検証
特別DVD 100名プレゼント

優秀作に限定スケルトンモデル!!
Xboxイラスト&写真大募集

ガンヴァルキリー
真・女神転生 NINE
鉄騎/式神の城/UFC2/segaGT2002
ピストロ・きゅーぴっと/プチコプター
ミストIII エグザイル/METAL DUNGEON
斬 歌舞伎/F1 2002/SSXトリッキー ほか

Xboxハード
さまざまなギモンに答えます!!

別冊付録 豪華100ページ!!
攻略X
同時発売12タイトルを徹底ガイド
DEAD OR ALIVE 3/JSRF ジェットセットラジオ フューチャー
Project Gotham/エアフォースデルタII/幻魔 鬼武者
[illegible]
DOUBLE-S.T.E.A.L/ハイパースポーツ2002WINTER
ねずみくす/ESPN Winter X Games Snowboarding 2002


XBOX
鮮烈なる嵐のごとく。
戦場を駆ける武者、
付き従う足軽の群れ、
そびえる巨大城郭…。
かつてない迫力と臨場感、
これが新時代の『信長』の姿。
(戦国SLGの王道、今度の初陣はXbox。)
●シリーズ初！ フル3D、リアルタイム！ 劇的な変貌を遂げた合戦シーン!!
・鎧武者，騎馬，旗さしもの，さらには戦場の地形や巨大城郭まで3Dで表現。臨場感あふれる大迫力の合戦を演出
・広大な戦場マップには合戦に加わる全勢力が登場し，リアルタイムに戦況が変化。緊迫感に満ちた合戦が楽しめる
・戦場では様々な陣立てを選べ，武将の特技との組合わせにより，突撃や鉄砲三段などの強力な攻撃が可能に
●一揆を引き起こす「寺社」，諜報活動に長けた「忍者衆」，土豪勢力の「国人衆」など，乱世において特異な影響力を発揮した7つの諸勢力が登場
●登場武将はシリーズ最多の1,400人以上。激しく移り変わる戦国の世を10本のシナリオで描く
攻略本『信長の野望 嵐世記 コンプリートガイド 上・下』●各1,400円／4月上旬発売
コーエーの『信長の野望』ラインナップ
ゲームボーイアドバンス版 信長の野望 ●6,800円／好評発売中 攻略本『信長の野望 アドバンスガイドブック』1,100円
携帯電話コンテンツ 信長の野望 ●月額・各300円／好評配信中 EZweb new ／H"LINK new ／i-mode ／J-SKY
※各コンテンツの利用には別途通信料がかかります。



ついにできたを。
KOEI
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
嵐世記
絶賛発売中
●9,800円
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・中古販売・営業使用は、許可しておりません。
株式会社コーエー
www.koei.co.jp


XBOX
MYST III
EXILE
ミストIII:エグザイル
「時代の本」への記述から生まれた、
物語が、今はじまる。
2002年5月
発売予定
5.1ch
サラウンドシステム
対応
MYST® III: EXILE
通常版 標準価格 6,800円(税別)
MYST® III: EXILE
プレミアムBOX
特別限定版 標準価格 9,800円(税別)
株式会社マイピック
〒112-0002
ユーザーサポート 03-5805-3788
Ubi Soft


XBOX
三十二番目の事件現場から、物語が始まる――
2005年。7月の夏。
灼熱都市と化した東京で、
連続猟奇殺人事件が発生した。
被害者は全員女性。死因は外傷性シ
いずれも時間をかけて身体の一
鋭利な刃物でえぐられており。
検死の結果から20時間前後をかけて
生きながら殺されたことが判明する。
7月21日。
31番目の被害者を発見。
事態を重く見た警視庁はこの事件を
特定犯罪第568号に認定。
オカルトとの関連性を求めてオカルト界の
有力者をオブザーバーとして
調査を開始する。
そして。7月23日。
32番目の事件現場から、物語が始まる。
式神の城
TM
紙一重を極める。
●敵に近づき破壊することでスコアに倍率がかかるT・B・S(テンション・ボーナス・システム)。
●キャラごとに展開する魅力的なストーリー。
●通常攻撃と特徴のある式神攻撃を使いこなせ!
3D縦スクロール・シューティング
2002.2.28発売
標準価格 5,800円(税別)
初回限定版
特典1 オリジナルピクチャーレーベル
特典2 式神の城 キャラクター設定資料集付
http://www.mediaquest.co.jp/shikigami/index.html
http://www.alfasystem.net/game/shiki/
MQ
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3788 (10:00~12:00 13:00~17:00 祝(土日祝))
●こちらの番号は、家庭用ゲームソフト専用ダイヤルです。
Alfa System
© 2002 AlfaSystem co.,ltd All rights reserved.
©2002 Alfa System co.,ltd All rights reserved. Published by MyPiC Corp. Microsoft, Xbox, Xbox ロゴは米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoft の許可を得て使用しています。


XBOX
いま、彗の女神が
降臨する──
GUNVALKYRIE™
彗星の力を宿したハレー超人たちの、破壊力あふれるハイパー・ガンアクション
NOW ON SALE
舞台は蟲が支配する惑星ティルナグ。人類の未来をかけた闘いが始まる。
超高速のブーストアクションで3D空間を自由自在に飛びまわる！
Xboxのダブルスティックで移動攻撃の一体アクションを体感！
ガンヴァルキリー
●Xbox専用ソフト
●アクションシューティング
●価格 6,800円（税別）
SEGA®
株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート 0570-000-353
受付時間／月～金 10:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
© Smilebit Corporation / SEGA CORPORATION, 2002
セガ公式サイト http://sega.jp
Smilebit
GameJam2
セガが贈る、衝撃の2days!
最新ゲームが大集合！ステージイベントも盛りだくさん！
3/30(土)12:00～19:00・31(日)10:00～18:00
会場：東京国際フォーラムB 2F 展示ホール1
●主催／(株)セガ
※イベント内容は予告なく変更になる場合があります。
入場無料



COVER
「ガンヴァルキリー」
©Smilebit,Corporation/SEGA Corporation,2002
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox

5月号

CONTENTS

特別企画 Xboxのソボクなギモンに答えます!! 074
特別企画 マイクロソフト同時発売3タイトルクリエーター座談会 082
特別企画 どうすればXboxが成功するか？ 優秀作発表 104

緊急速報

ラリースポーツ・チャレンジ 017
CRAZY TAXI 3 High Roller 020
2002 FIFA ワールドカップ 026
フライトアカデミー 028

X SPECIAL

HALO 042
鉄騎 054
Ultimate Fighting Championship 2 TAPOUT 058
マッドダッシュレーシング 062
ビストロ・きゅーぴっと 066
真・女神転生 NINE 070
segaGT2002 072

X攻略

ガンヴァルキリー 086
式神の城 092
METAL DUNGEON 094
斬 歌舞伎 096

X New Games

ミスト Ⅲ：エグザイル 106
プチコプター 110
F1 2002 111
SSX TRICKY 112
ノックアウトキング2002 113
ESPN NBA 2 Night 2002 114

OTHER

ファミ通Xbox Express 008
New Game Cross Review 029
読者コーナー READER'S box 098
Xの系譜 103
Xbox Online Now! 115
公式サイトxbox.jp通信 116
From Xbox Retail Marketing department 116
新連載 スマビスタイル 118
海外Xbox事情 Worldwide Xbox 120
ARCADE GAME Front-Line 122
PC GAME TOPICS 123
Coming Soon 126
X Schedule 128
プレゼント&アンケート 130

別冊特別付録 **攻略X**

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850(営業局)

GAME INDEX

Ultimate Fighting Championship 2 TAPOUT ―― 030,058
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 ―― 付録94
ESPN NBA 2 Night 2002 ―― 029,114
イノセントティアーズ ―― 127
梅沢由香里の囲碁セミナー ―― 126
エアフォースデルタⅡ ―― 付録64
SSX TRICKY ―― 029,112
F1 2002 ―― 030,111
ガンヴァルキリー ―― 086
CRAZY TAXI 3 High Roller ―― 020
幻魔 鬼武者 ―― 付録82
サイレントヒル2 最期の詩 ―― 付録88
斬 歌舞伎 ―― 096
JSRF ジェットセットラジオフューチャー ―― 付録20
式神の城 ―― 092
真・女神転生 NINE ―― 070
segaGT2002 ―― 072
高橋純子の麻雀セミナー ―― 127
DOUBLE-S.T.E.A.L ―― 付録74
鉄騎 ―― 054
DEAD OR ALIVE 3 ―― 付録3
天空-Tenku-Freestyle Snowboarding ―― 付録54
中島哲也のオセロセミナー ―― 127
2002 FIFA ワールドカップ ―― 026
ねずみくす ―― 付録42
ノックアウトキング2002 ―― 029,113
信長の野望・嵐世記 ―― 付録92
ハイパースポーツ2002 WINTER ―― 付録96
ビストロ・きゅーぴっと ―― 066
プチコプター ―― 030,110
フライトアカデミー ―― 028
Project Gotham World Street Racer ―― 付録32
HALO ―― 042
マジデスファイト！ ―― 030,127
マッドダッシュレーシング ―― 030,062
ミスト Ⅲ：エグザイル ―― 106
METAL DUNGEON ―― 094
米長邦雄の将棋セミナー ―― 126
ラリースポーツ・チャレンジ ―― 017

ファミ通Xbox EXPRESS

Famitsu-Xbox Express

Vol.003

SPECIAL Xbox発売から1ヵ月　実売18万台は成功と言えるのか？

2月22日、ついにXboxが日本で発売!! この日、カウントダウンイベントが行われたSHIBUYA TSUTAYAには、徹夜を含む300人以上ものゲームファンが集結。Xboxの船出を迎えた。会場にはマイクロソフト、ビル・ゲイツ会長を始め、元X Japanのリーダー、YOSHIKI氏らそうそうたるメンバーが顔を見せ、会場の雰囲気はいやがうえにも盛り上がった。そして、午前7時の時報とともにXboxを販売、前日の夕方から会場に並んでいたという、一番乗りのユーザーの方に、ビル・ゲイツ氏みずからがXboxを手渡したのだ。

さて、当日の模様はマスコミなどでも大々的に取り上げられ、世間の関心の高さをうかがわせたXboxだが、肝心の販売台数のほうは少しおとなしめ。さすがに発売週は12万台強を売り上げたが、それ以降はやや低調に推移。ソフトの売上も『DEAD OR ALIVE　3』をのぞいては、けっして順調な売れ行きとはいえず、総じて苦戦しているというのが実状のようだ。

そんなXboxの発売1ヵ月後の現状と今後の展望について、データとアンケートをもとに迫ってみたい。



⬆一番乗りの方（石坂篤さん）にゲイツ氏からXboxが渡された。



⬆当日はSHIBUYA TSUTAYAの1階に、午後7～8時まで特設売り場が設けられた。

⬇こちらは新宿東口の模様。比較的静かなスタートだった。

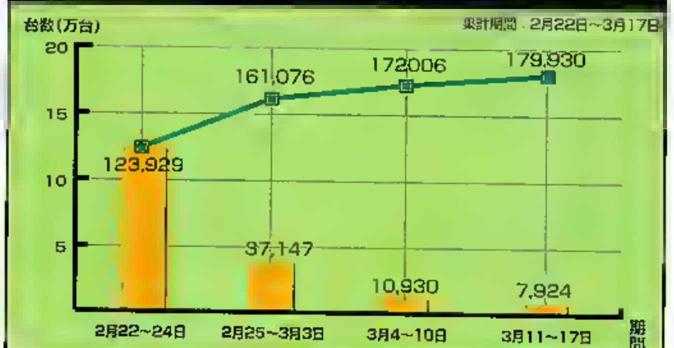


本体発売から1ヵ月のソフト売上ベスト10

順位	タイトル	メーカー	発売日 ジャンル	推定累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日 アクション	115,879
2	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日 アクション・アドベンチャー	31,220
3	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2月22日 レース	26,574
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2月22日 アクション	25,801
5	式神の城	メディアクエスト	3月14日 シューティング	18,111
6	エアフォースデルタII	コナミ	2月22日 シューティング	17,360
7	信長の野望・嵐世記	コーエー	2月22日 シミュレーション	14,500
8	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHAGAMES	2月22日 アクション	13,800
9	ねずみくす	マイクロソフト	2月22日 アクション・アドベンチャー	11,478
10	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	2月22日 アドベンチャー	9,821

集計期間：2月22日～3月17日

Xbox本体の販売台数の推移



※このランキングはファミ通TOP30新作データ協力店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。

本体発売から週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：2月22日～2月24日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	84,471
2	幻魔 鬼武者	カプコン	19,834
3	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	15,073
4	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	14,766
5	エアフォースデルタII	コナミ	9,459

2週目Best5 集計期間：2月25日～3月3日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	21,642
2	幻魔 鬼武者	カプコン	6,755
3	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	6,005
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	5,716
5	メタルダンジョン	パンサーソフトウェア	5,605

3週目Best5 集計期間：3月4日～10日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	6,258
2	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	3,297
3	幻魔 鬼武者	カプコン	2,870
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2,504
5	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHAGAMES	1,710

4週目Best5 集計期間：3月11日～17日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	式神の城	メディアクエスト	18,111
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	3,508
3	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2,508
4	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2,506
5	幻魔 鬼武者	カプコン	1,761

※その週に発売されたタイトルは赤字で表記してあります。

Xbox発売1ヵ月をみる!!
緊急アンケート実施!!!

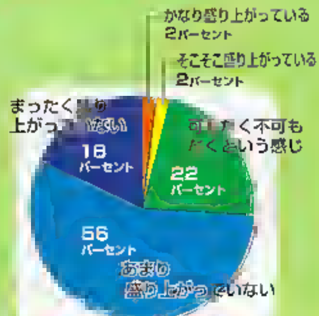
発売から1ヵ月――その間の本体の販売台数を見ても明らかなとおり、比較的静かなスタートとなったXbox。そこで気になるのはやはり参入メーカーの反応。そこで編集部ではメーカーに緊急アンケートを実施。あわせて、小売店、ユーザーの方へもアンケートを行った。以下にその内容を紹介する。

参入メーカー

Xbox全参入メーカーにファックスにて質問状を送付。微妙な質問だったにもかかわらず46社から返答をいただいた。

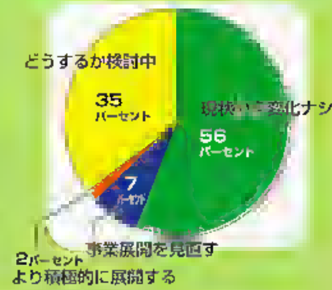
Q1.Xboxの現状については？

発売から1ヵ月が過ぎて、そろそろユーザーの反応が見えてきたXbox。その動向を気にしているのは何よりも参入メーカーではないだろうか。そこで各メーカーに現状についてどう思っているのか、聞いてみた。その結果が右のグラフ。"あまり盛り上がっていない"と"まったく盛り上がっていない"をあわせると、74パーセントという結果に。かなり冷めた反応となってしまった。



Q2.今後の方針に変化は？

Xboxの現状を鑑みて、参入メーカーの今後の方針に変化は生じるのか？　その結果は右のとおり。5割以上が"現状から変化ナシ"との答えを寄せてくれた。さすがに発売1ヵ月が経過した程度で判定をくだすのは早計、との判断からであろうか。ただし、"どうするか検討中"が3割を超えるのも気になるところ。Xboxは早くも正念場に突入した？



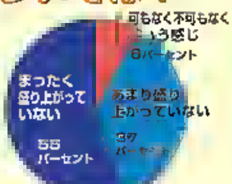
総評 Xboxが静かなスタートを切るのはある程度予想どおり……。メーカーへのアンケート結果からはそんな意識が見えてくる。Xboxへの微妙な距離感がうかがえるのだが……。

小売店

任意で選択した小売店にファックスを送付し、返信していただくという形をとった。98社からご協力をいただくことができた。

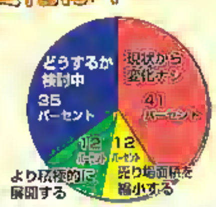
Q1.Xboxの現状については？

Xboxに対する現状に対しては、明らかに小売店がいちばん冷めている。なんと9割以上もの方が"盛り上がっていない"と答えているのだ。ゲームを売るということに関しては、ダイレクトな立場にいるだけに、その意見は限りなく重い。



Q2.売り場面積に変化は？

今後の売り場面積に関しては、"現状から変化ナシ"がいちばん多かったものの、若干バラけた印象がある。心強いのは"より積極的に展開する"の12パーセント。売りかたによっては何とでもなる、というのはよく言われることであるが……。



総評 小売店はXboxに冷めている。が、一方で新ハードに期待してもいるところもある。その期待をいかに捉えるかが、今後のXboxの勝算のカギを握るのではないか。

あくと仕入担当　松本雅魅氏

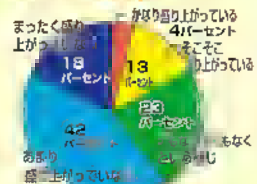
「Xboxの動きは現状あまりよくありません。ただ、それは発売当初のラインナップから考えると、ある程度予想できたことです。潜在的なゲームファンの心をつかむラインナップではないですね。4月以降のタイトルをみても、非常に厳しい状態が続くと考えています。今後逆転があるとしたら、PCソフトがXboxで動くといった、思い切った打開策になるのではないでしょうか」

ユーザー

ファミ通Xboxのホームページにてアンケートを告知。急なお願いにもかかわらず、92名の方からのご返答をいただいた。

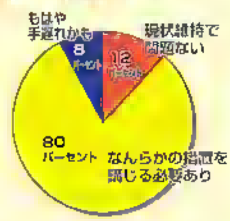
Q1.Xboxの現状については？

ファミ通Xboxホームページでの告知ということで、Xbox所有率は80パーセントを超えた。そんな条件下でのアンケートのため、メーカーや小売店に比べ、比較的Xboxに好意的な意見が多い。20パーセント近くのユーザーが"盛り上がっている"と答えている。



Q2.今後の展開については？

比較的Xboxに好意的なユーザーではあるが、なんと80パーセント以上もの方がXboxの今後について、"なんらかの措置を講じるべき"と感じている。Xboxの現状に対しては、やはり不安感を抱いているようだ……。



おもな意見

●ライトユーザーにいかに訴求するタイトルをリリースするかが大切。Xboxに触ったら他機種には戻れないですよ（遠い弾丸）。●"日本のユーザー向けじゃない"的なネガティブな思考でなく、"新しい遊びを紹介する"くらいの意気込みが必要(CAB)。●ハードとしてはすばらしいと感じているのですが、出だしでのキズ問題でユーザーや購入予定者にかなり悪いイメージを与えたので、信用を取り戻すよう努力しないと……（ケニィー）。●とりあえず、オリジナル大作ＲＰＧタイトルを早期に投入すべき。個人的には嫌いな方法ですが、他機種での人気タイトルの移植をすることにより、ユーザーを取り込むべきだと思います（makaPIT）。●本体すべてを回収、改善されるまで一切出荷しない(undersun)。

総評 軒並みXboxに大きな愛が感じられる、ユーザーからの要望は大きく分けてふたつ。①キラーソフトの発表。②ネットワークの本格展開というもの。当たり前だけど重要なことだ。

INTERVIEW

マイクロソフト・大浦氏を直撃!! 今後のXbox戦略は？

本体の販売台数伸び悩みにディスクのキズ問題……

ここまで見てきたように、少し伸び悩んでいる感のあるXbox。さらに、一部のXboxでDVDのディスクにキズがついてしまうという問題もあり、Xboxの現状は決して万全とは言えない。それでは、当のマイクロソフトはいまの状況をどのように捉えているのか。日本におけるXbox事業の最高責任者・大浦博久氏に、Xboxのこれからと今後の展望について伺ってみた。

対応が後手にまわったディスクのキズ問題

──本体発売から一ヵ月近く経ちますが、Xboxの普及台数についてはどのように判断していますか？

大浦　正直満足はしていないです。当初の予定からすると、やや少なめかなという判断はしています。アメリカはすでに軌道に乗っていて、3月14日に本体が発売されたヨーロッパもかなり順調だと聞いています。アメリカに負けないソフトのアタッチレートを達成したようですし……。日本だけが、ちょっとつまずいたかな……という感じですね。

──苦戦している原因はどのへんにあると思いますか？

大浦　私たちは、Xboxをアピールするためにいくつかのポイントを考えていたのですが、それがなかなかユーザーの方まで届かなかったということはあるかもしれません。

たとえば、私は以前から「5.1chはスゴイ！」とことあるごとに口にしてきたのですが、言葉だけではなかなか理解していただけていないように思います。音というのは、ゲームが2Dから3Dへ進化したときのように、見た目ですぐにわかるというわけではないですからね。

ただ、5.1chというのは確実にスゴイことなので、そのスゴさを素直にわかっていただけるようなプロモーションの機会を、今後はどんどん増やしていきたいと思います。

──ソフトのアタッチレートも期待どおりというわけにはいかなかったようですが……。

大浦　確かに目標としていた3本には届きませんでしたね。ロンチタイトルを見ると、いずれも優等生だったんですよね。80〜90点のソフトは揃っていたけど、飛びぬけてヘンなソフトというのがなかった。その辺で私たちがいちばん力を入れていた、コアユーザーの方にはあまり求められなかったのかなと思います。

あと、やはり大きかったのはキズ問題だと思うのですが……。

大浦　キズ問題がもちあがってから、最終的な判断をするまでに1週間以上も間があいてしまったわけですが、それに関してはユーザーの方とショップの方にたいへんなご迷惑をおかけしてしまったということで反省しています。今回の原因というのはふたつあります。まずはそもそも、私たちがキズがつくとは想像もしていなかったということが第一。第二はキズがついたりつかなかったりということで、一部のXboxのみにしかキズがつかなかったということですね。

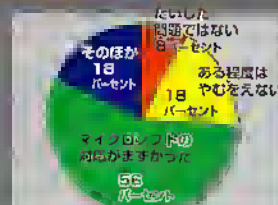
たとえば、アメリカでは昨年の11月14日にXboxが発売されたわけですが、キズ問題に関してはぜんぜん問題になっていなかった。DVDの摩擦によって自然にできたキズだと誰もが思っていたわけです。だから、日本でユーザーの方から「キズができる」というご指摘があっても、それは機械のメカニズムで自然にできるものだと判断して、そういった内



大浦博久氏
マイクロソフト
常務取締役

キーワード❷ ディスクのキズ問題

本体発売直後から、「キズがつく」とクレームついたこの問題。一端は「問題なし」としながらも、その1週間後には、「交換に応じる」に対応を修正、そのもたつきぶりが話題に。小売店へのアンケートでも、"対応がまずかった"という意見が多かった。



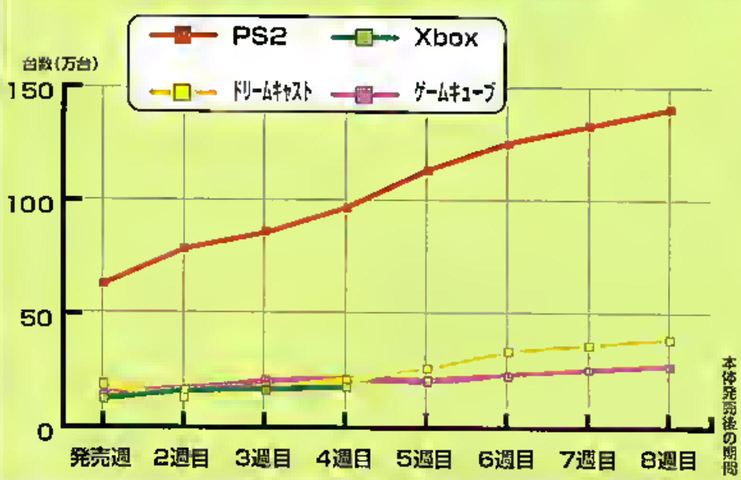
キーワード❶ ソフトアタッチレート

最近発売されたハードのなかでは高いアタッチレート（ハード1台あたりに普及しているソフトの数）を誇るXboxだが、それでも北米の3本には及ばなかった。

Xbox	1.45本
ドリームキャスト	1.33本
PS2	0.85本
ゲームボーイアドバンス	1.22本
ゲームキューブ	1.21本

※発売3日間の数字（編集部調べ）

参考資料 最近の主要ハードの発売後2ヵ月の販売台数推移



ここ最近発売された、ほかの3つのハードの発売週から8週目までの売上と比較してみた（ただしXboxは4週目まで）。このグラフをご覧いただければわかるとおり、別格のPS2をのぞいても、発売4週目までの売上が、ドリームキャスト：20万3085台、ゲームキューブ：19万8567台に対して、Xbox：17万9930台という結果に。今後、大幅に伸びることを期待したいところだが……。

※今回のアンケートでは以下の小売店様にご協力いただきました。北海道/TVパニック戸倉町店・北海道/メディアシティBOM札幌川沿店・石塚様、青森県/デンコードー青森本店・前田様、宮城県/シーガル古川店・佐藤様、宮城県/シーガルいわぬま店・羽田様、秋田県/長崎屋秋田店・峰岸様、山形県/ファミコンプラザTOM 大野目店・長岡様、石川県/ソフトランド桂の里店・中谷様、福島県/シーガル郡山店・宮崎様、栃木県/愛好堂 大田原店・阿久津様、栃木県/ファミコンショップ ネバーランド黒磯店・原様、東京都/ゲームステーションマリオ1号店2号店、埼玉県/メディアパワー北越谷店・平野様、長野

容の文章を発表するにとどめてしまった。そのときの文章も、英訳をそのまま載せてしまったので、非常に冷たい機械的なものになってしまったわけですが……。

それに対するユーザーの方からのリアクションが大きくて、さすがに「これはヘンだぞ」ということで我々も再度調査してみると、やっぱりご指摘どおりのキズがつくものが一部あった。それで7日にホームページで、「交換に応じさせていただく」という旨の発表をさせていただいたんです。

――一部ショップが一時Xboxの販売を中止したりしましたが……。

大浦 いちはやくお客様にご連絡したいということで、お客様を優先した結果、一部のショップさんとは連絡の行き違いが生じてしまいました。たいへんご迷惑をおかけしたのですが、きちんとご説明して、ご理解していただくことができました。

正直なところ、キズの問題に関しては原因を特定しきれていないのですが、お店が安心してユーザーの方に販売できるようなシステム作りを粛々と進めています。これからは、社内的なハードルを高くして、なるべくこういうことが二度と起こらないようにしたいと思っています。

――今後のプランは？

大浦 とにかく1本でもいいソフトを発売すること、これにつきますね。

エド・フリーズ氏が語るXboxのこれから



マイクロソフト
ゲームコンテンツ
バイスプレジデント

「現在Xboxでは、日本の開発会社のものも含め、ファーストパーティ一用として約40タイトルを開発中です。そのうちの20数タイトルは、来年度('02年7月～'03年6月)に発売できると思います。そのなかには、『HALO』の開発チームであるバンジースタジオによる次回作も含まれています。今年の末には正式な発表ができるのではないでしょうか。いちばんの期待作は、ピーター・モリニューによる『Project Ego』ですね。このタイトルはRPGという分野に革新をもたらすと確信しています。

みなさんが気にされているオンラインは、今夏以降本格的に始動する予定です。すでにオンライン開発キットは各社に行き渡っているのですが、どんな新しいゲームがでてくるのか私自身も楽しみにしています」

まずは4月25日の『HALO』が大きなポイントになりますね。それ以降もビッグタイトルがめじろ押しです。

――ファンとしては、スクウェア、エニックスにXboxに参入してほしいという要望も多いですが……。

大浦 そうですね（笑）。参入していただけるよう、積極的に話し合いの機会を持ちたいと思っております。

――気になる本体の値下げは？

大浦 気が早いですね（笑）。現段階ではまるで考えていないです。それより重視しているのは、いかにXboxのよさをわかっていただくかですね。マイクロソフト全体にとっても、日本の市場というのはたいへん重要視していて、アメリカの経営陣にとっても、どうやって日本を立て直すかが、一大関心事になっているんです。私も彼らとは毎日のように連絡をとって、向こうでのプロモーションの成功例を聞かされたりしているんですよ（笑）。家庭用ゲーム機の分野は、20年かけてでも皆さんに受け入れられるように取り組んでいく覚悟でいます。Xbox2、Xbox3を出せるようにがんばっていきますので、これからもよろしくお願いします。

「Xboxというブランドを受け入れられるために、20年かけてでも取り組んでいきます」

参考資料 それぞれが予想する年末までのハードシェア争いは？

最後に、3者に年末の段階でのハードのシェア争いを予想してもらった。ゲーム業界のシェアを100と仮定して、それぞれのハードの占める割合をパーセントであげてもらったのだ。その平均値をはじき出したのが下にある円グラフだ。結果はひと目みればわかるとおり、3者ともかなり似かよった内容となった。

気になるXboxに関しては、9～16パーセントと、それだけで判断すればけっして高い数字とはいえない。とはいえ、現状のハードの普及台数からみれば、1割というのは必ずしも低い数字ではないだろう。そこにはXboxに対する明らかな期待値が込められているように思うのだが……。その期待に応える方策として、マイクロソフトは何を用意しているのか？



創刊記念 Xbox イラスト&写真コンテスト！



最優秀作3名様にXbox Special Editionをプレゼント!!

もはや恒例(?)のファミ通Xbox創刊記念コンテストを実施!! 今回のお題はイラスト＆写真。Xboxにまつわるイラスト&写真ならなんでもオーケーです。皆さんのXboxプレイルーム、あるいはXboxのゲームに登場するキャラなど、思うがままを撮影&描いてどんどんご応募ください。最優秀者3名にプレゼントするのはもちろんXbox Special Edition！



サンプル1 編集長のコレクション



サンプル2 フェレットとX

応募のきまり

はがきや手紙にあなたの郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、イラストや写真を添えて、下記あて先までお送りください。その際、右下の応募券を貼るのをお忘れなく。優秀作の発表は5月30日(木)発売の7月号にて行います。

締切 ▶▶ 4月27日(土) 当日消印有効

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xboxイラスト&写真コンテスト」係



県/BIG SPOT 徳島店・宮林様、愛知県/ゲームアーク宝島 春日井店・鳥取県/楽コン米子店・小塚様、鳥取県/ゲームズデンキDEAS 鳥取本店、滋賀県/ゲームプラザ元気302・河野様、三重県/TVパニック F1マート笹川通店、京都府/TOY WORLD CHA-CHA・福田様、島根県/ファミコンキッド出代店、愛媛県/ソフトワールドグランド・滝沢様、高知県/マジカルガーデン御座店・赤木様、山口県/COMG！岩国店、福岡県/ファミコンショップ ブルート荒戸店・小川様、福岡県/トップボーイ平尾店・岡井様、佐賀県/マジカルガーデン佐賀北店・田中様、宮崎県/宝島王国 都城店・藤田様ほか多数

OVER-SEA

ヨーロッパ19ヵ国にて3月14日、479ユーロでXbox発売開始!!

日本発売から3週間後の3月14日、Xboxがヨーロッパとオーストラリア、ニュージーランドで発売された。本体価格はヨーロッパ：479ユーロ、イギリス：299英ポンド、オーストラリア：649豪ドル（3月21日時点での日本円換算はそれぞれ55686円、56102円、45241円）。



←パーティはXboxとDJ、サッカー中継に大量のビールという英国式。

同時発売タイトルは『HALO』など下の表の19本（公式発表では20本となっているがTHQの『Dark Summit』は間に合わなかった模様）。マイクロソフトの発表によると、欧州では6月末までに60本ものソフトが出揃うという。

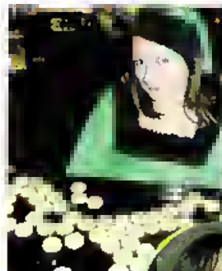
ちなみに今回ヨーロッパで発売したのは、イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、アイルランド、オーストリア、ベルギー、デンマーク、フィンランド、ギリシャ、オランダ、ノルウェー、ポルトガル、スペイン、スウェーデン、スイスなど19カ国。オーストラリアとニュージーランドはテレビがヨーロッパと同じPAL方式のため、同時発売となった。

欧州同時発売タイトルリスト

ゲーム名	発売元	ジャンル
Amped Freestyle Snowboarding	Microsoft	スノボ（天空）
BATMAN VENGEANCE	Ubi Soft	アクション
Blood Wake	Microsoft	水上シューティング
Dave Mirra Freestyle BMX2	Acclaim	BMX
DEAD OR ALIVE 3	Microsoft	格闘アクション
Fuzion Frenzy	Microsoft	多人数対戦アクション
HALO	Microsoft	シューティング/アドベンチャー
JSRF Jet Set Radio Future	SEGA	アクション
Mad Dash Racing	EIDOS	レース
MAX PAYNE	Take Two	シューティング/アドベンチャー
NBA LIVE2002	Electronic Arts	NBA
NHL 2002	Electronic Arts	NHL
NHL Hitz 2002	Midway	NHL
Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	アクションアドベンチャー
PROJECT GOTHAM RACING	Microsoft	レース
Ralli Sport CHALLENGE	Microsoft	レース
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	スノボ
Transworld Surf	Infogrames	サーフィン
WRECKLESS The Yakuza Missions	Activision	アクション（ダブルスティール）



↑ロンドンの中心にあるヴァージンメガストアを借りきっての盛大なイベントとなった。



←道行く人々にXboxオードブルを配布。味は×。



➡スマイルビットの川越さんも参加。現地プレスに『パンツァー』の取材責めに。

スマイルビット 川越プロデューサー

深夜0時より各地で発売開始

ヨーロッパ各地で独自の発売イベントが開催されたが、イギリス・ロンドンのヴァージンメガストアでは、13日午後7時30分よりタレントや関係者を招いてのパーティーを開催。14日午前0時をむかえてから、ヴァージングループ会長のリチャード・ブランソン氏より、最初のXbox購入者である男性に直接手渡された。イギリス全土で同様に深夜から販売を開始した店は約300軒。それ以外に通常どおり14日昼間から販売を始めた店は2000軒ほどになる。

ソフト人気は圧倒的に『HALO』で、店舗によってはハード購入者の9割以上が同時購入したという。



専門誌4冊!!

←オフィシャルマガジンには体験版も毎号つく!!



➡背負い式ではなく肩掛け式の丈夫な専用バッグ。

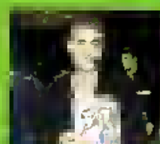
キャリングバッグまで!?

ロンドン第1号は「HALO」同時購入の22歳!!

記念すべきXboxロンドン購入第1号のスコット・ローリンズさんは22歳の男性。13日の午後5時30分より並び、「HALO」も購入。また100名近い深夜の購入者全員に無料でXboxソフト1本が進呈された。



↑熱気球による冒険家としても知られるヴァージン会長。終始笑顔で、箱にサインまでサービス!!



←Xboxすべてに注目してるという。



➡Xロゴの巨大リムジンで自宅まで送迎。

"PLAY MORE"をキーワードにヨーロッパでも必す大ブレイク



Richard Taversham
Microsoft Limited
UK Head of Xbox & Games Marketing

↑ヨーロッパにおける出荷台数は秘密だが、売れ行きには満足しているという。

英国マイクロソフトのXboxマーケティング責任者、リチャード・タヴァシャム氏にその戦略を伺った。

*　　*　　*

イギリスでは、ゲームを遊ぶのは14歳ぐらいの子供が中心と考えられているのですが、実際にソフトを購入しているのは24歳ぐらいの人たちなんです。またヨーロッパではブランドがとても大切で、しかもイギリス人は時間を重視しています。だから「人生は短い。"PLAY MORE"＝もっと遊ぼうよ」というキャッチを使って、ある意味マスコミから一般人までの意識を変えさせたい。

昨年末に体験イベントを開催したら、じつに93パーセントもの人が買いたいと言うんです。Xboxは単なるゲーム機を越えたホームシネマシステムですから、299ポンドでも決して高くない。Xboxは唯一無二のベストマシン。たとえば『MAX PAYNE』というゲームはアメリカではPS2でも出たけれども、Xbox版のほうが出来がよくて売れている。だから移植ソフトも大歓迎なんです。そのすごさを証明すれば、Xboxは欧州でも必ず大ブレイクしますよ。



←ロンドンの中心にあるオフィスには巨大なロゴが!!

EVENT スキー場にXbox出現!? スノボの大会を『天空』が盛り上げた！

去る3月8日～10日に長野県木島平スキー場において、"Xbox『天空』presents Slope Style"というスノーボードの大会が開催された。大会の冠となったマイクロソフトが、会場でスノボゲームである『天空』のプロモーションを行なったのだ。大会当日はゲレンデに試遊台を設置し、観戦者やスキー、スノボのために訪れた人たちに『天空』をPRしたのだ。遊んだ人たちは、軒並み高い点数を出しており、『天空』がリアルに作られていることを証明する結果となったぞ。高得点を出すとTシャツなどがプレゼントされたのだ。

9日の表彰式のまえには、『天空』の開発に関わり、今回の大会出場ライダーでもあるBobby MeeksとTravis Parkerのふたりのプロボーダーがステージ上で『天空』のデモプレイを披露。来場者に『天空』の魅力をよりアピールしたのだ。

表彰式では、3位までの入賞者に、副賞としてXboxが贈られていたぞ。ゲレンデで『天空』もおつですな。



↑会場のゲレンデにはXboxと『天空』の横断幕が来場者の目を引いていたのだ。



←トラビスの爽快プレイ。明るいボビー（右）が声援。

EVENT アキバで開催!!『式神』イベント

3月17日の日曜日、秋葉原のLAOXザ・コンピュータゲーム館にて、メディアクエスト主催による『式神の城』イベントが実施された。当日は開発元であるアルファ・システム佐々木哲哉社長が出席、『式神』ファンを自認する熱心なファンが多数詰めかけていたぞ。イベント内容はステージ4-3をクリアーするとレアグッズがプレゼントされるというものだが、ほとんどの挑戦者がクリアーしていた。"式神社長名刺"争奪ジャンケン大会などもあり、盛り上がったイベントとなったのだ。



↑"式神社長"佐々木氏の名刺争奪ジャンケン。名刺の裏には『式神』のイラストが。



←佐々木社長（右）と小夜（本当はメディアクエスト広報の安田さん）。

EVENT Dragon Ashのファンもノリノリ ライブハウスをXboxがジャック！

Dragon Ashファンはゲームがお好き？　去る3月19日、東京・赤坂BLITZにて行われたライブイベント"Dragon Ash Presents Total Music Communication 02"にてXboxタイトルの体験コーナーが設置、『天空』と『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』が自由に体験できたぞ。「音楽ファンにXboxは受け入れられるのか？」という記者のいらぬ心配はどこへやら、体験コーナーは押すな押すなの大盛況。試遊台はまたたくうちに熱気に包まれたのだ。しかも、皆さん楽しそうにプレイしていたぞ。クールな音楽にクールなゲームはよく似合う!?　ライブハウスにXboxが違和感なく溶け込んでいたのだ。



↑ミキサーにはXboxのロゴが。ネクサスがライブハウスに映えていたぞ。

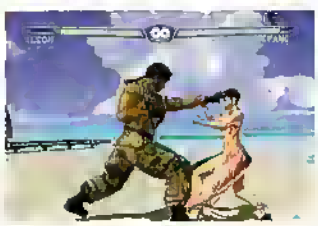


↑試遊台は黒山のひとだかり。みんなノリノリでプレイしていたのだ。

TOPIC『DEAD OR ALIVE』映画化決定!! アメリカにて'03年劇場公開予定!!

Xboxで大ヒットの『DEAD OR ALIVE』シリーズが映画化――。テクモは『DOA』の映画化に向けて、米国マインドファイヤーエンターテインメントとライセンス契約を締結したと発表した。現在両社は共同で、'03年の劇場公開を目指して、監督、脚本、キャスティングなどの選定に入っているとのこと。マインドファイヤーからは「今回の映画化によって『DOA』ファンが期待する最高傑作を我々の手で成功させます」とのコメントが発表された。

ゲームの映画化というと、最近では『トゥームレイダー』の大ヒットが記憶に新しいところ。『DOA』がどこまで成功するか興味深い。



↑ファンにとっていちばん気になるのはやはりキャスティング。どんな役者さんに？

特別プレゼント

Xboxダイジェストムービー集（DVDムービー仕様）100名様にプレゼント!!

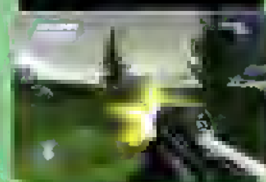
非売品

今回は特別に"Xboxダイジェストムービー集(DVD仕様)"を100名様にプレゼント！　もともとプロモーション用に作られたこのムービー集は、待望の「HALO」をはじめマイクロソフトの4タイトルの映像が収録されているのだ。まずは「HALO」をプレイするまえに、美麗な映像に酔いしれてみてはいかが？（ムービー集は4月中旬より全国の家電店設置の試遊台を中心にみることができます）



収録タイトル

- HALO
- ねずみくす
- Project Gotham World Street Racer
- 天空-Tenku- Freestyle Snowboarding



※このムービー集をXboxで見るためには、DVD再生キット（別売）が必要になります。

締切 ▶▶ 4月8日（月）当日消印有効

※当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。

あて先
〒154-8528
(株)エンタープレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xboxダイジェストムービー集」係

Xbox読者期待のランキング TOP10

全体的に大きな変動はないが、とりわけ目立つのが『真・女神～』の躍進。前号で記事紹介をした効果の現れ？ オンライン対応だけに注目度大だ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	2	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	59
2	9	真・女神転生NINE	アトラス	未定	42
3	1	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	41
4	4	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	38
5	3	HALO	マイクロソフト	4月25日	29
6	7	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	未定	26
7	—	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	今春	22
8	8	格闘超人-Fighting Super Hero-	マイクロソフト	今春	21
8	5	パンツァードラグーン最新作（仮題）	セガ	未定	21
10	10	PHANTASY STAR ONLINE（仮題）	セガ	未定	17

※本誌Vol.2のアンケートはがきで質問した購入予定ソフトの中から、3月31日以降発売予定のタイトルを抽出して集計しました。（集計期間：2月22日～3月6日）

[illegible] TOP10

なんと『DOUBLE-S.T.E.A.L』が1位の快挙!! 2位は『ジェットセット～』と日本パワーが炸裂！ いいゲームに洋の東西は関係なし!?

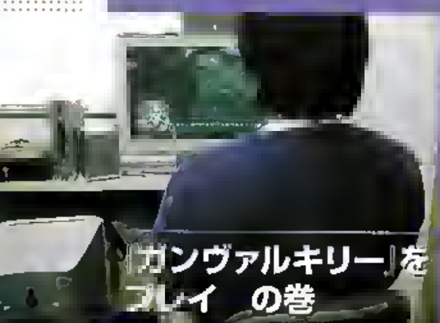
今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名
1	—	WRECKLESS: The Yakuza Missions（DOUBLE-S.T.E.A.L）	ACTIVISION（BUNKASHA GAMES）
2	—	JET SET RADIO FUTURE（JSRF ジェットセットラジオフューチャー）	SEGA OF AMERICA
3	8	NFL 2K2	SEGA OF AMERICA
4	2	HALO（HALO）	MICROSOFT（マイクロソフト）
5	—	ALL STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM ENTERTAINMENT
6	—	RALLISPORT CHALLENGE（RALLISPORT CHALLENGE）	MICROSOFT（マイクロソフト）
7	1	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES
8	—	WWF RAW	THQ
9	—	KNOCKOUT KINGS（ノックアウトキング2002）	ELECTRONIC ARTS（エレクトロニック・アーツ・スクウェア）
10	—	UFC: TAPOUT（Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT）	CRAVE ENTERTAINMENT（カプコン）

●協力 The NPD Group,TRSTS Report

※日本版が発売済み、もしくは発売予定のあるタイトルはカッコ内にて日本語タイトルおよび発売元を表記しています。（集計期間2月24日～3月9日）

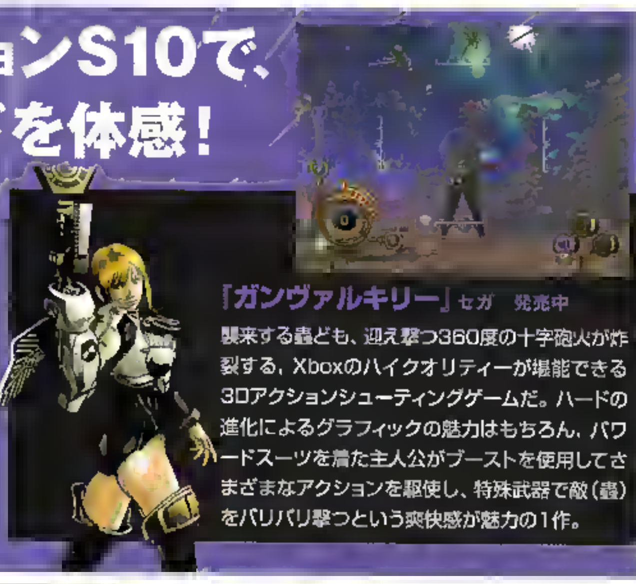
ヤマハホームシアターサウンドシステム

シネマステーションS10で、Xboxの5.1chサラウンドを体感！



『ガンヴァルキリー』をプレイ の巻

Xboxの機能のひとつ5.1ch。このサウンドシステムによっていかにゲームが変化するか、その魅力をお伝えしているこのコーナー。だけど、みんな5.1chは体験してみただろうか？ 今月もヤマハのサラウンドシステム『シネマステーションS10』を使用して、5.1chサラウンドを体感したレポートをお届けしよう。今回は、5.1chサラウンド対応の『ガンヴァルキリー』をプレイ。このタイトルをプレイした5.1chの感想は「ワクワクした」。襲いかかってくるエイリアンとの戦いを、包み込まれるような激しい臨場感で再現しているのだ。通路で360度響く敵の音などの5.1chだが、さまざまな感動を与えてくれるのも魅力のひとつだ。ヤマハのシステムなら、深夜やまわりがうるさいときでも5.1chの臨場感に浸れる、独自のヘッドホンサラウンドモードなど、ゲームに最適なサウンドモードが装備されているので、ぜひ自分の部屋でいろいろ試してみてね。



「ガンヴァルキリー」セガ 発売中

襲来する蟲ども、迎え撃つ360度の十字砲火が炸裂する、Xboxのハイクオリティーが堪能できる3Dアクションシューティングゲームだ。ハードの進化によるグラフィックの魅力はもちろん、パワードスーツを着た主人公がブーストを使用してさまざまなアクションを駆使し、特殊武器で敵（蟲）をバリバリ撃つという爽快感が魅力の1作。



↑紹介しているS10は、コントロールセンターと5.1chスピーカーシステムの本格構成。合計希望小売価格68,000円（税別）
セット内容：ホームシアターサウンドシステムVS-10（リモコン装備、3台1組）、スーパーウーファー／センタースピーカー／リアスピーカー（VS-10専用）NX-SW10 カラー：（S）シルバー

ホームシアターサウンドシステム

CinemaStation S10

DTS／ドルビーデジタルデコーダーを装備。ヤマハ独自の音場創成技術"シネマDSP"による、ゲームを迫力いっぱいに楽しめる奥行きとサラウンド感がでるゲーム専用プログラムもある。深夜や周囲の騒音が気になるときでも手持ちのヘッドホンで5.1chの臨場感に浸れる"サイレントシアター"も搭載。もちろんDVDの映画を始めテレビのライブコンサートからスポーツ中継まで、幅広く楽しめるのだ。

問ヤマハAVお客様ご相談センター 0570-01-1808 http://www.yamaha.co.jp/audio/

XBOX



◆２つのゲームモードで楽しめる◆
「アドベンチャーモード」では一つの家の内部を完全再現。子供部屋、寝室、キッチン、バスルームなど生活感あふれる空間の中で「☆」を探して冒険します！
「チャレンジモード」では移動するヘリポートに着陸、体当たりで風船割り、戦闘ヘリでターゲット撃破、タイムアタックなどテンポのいいミニゲームががあなたを待っています。



画面は開発中のものです。

プレイヤー：1人
セーブ：ハードディスクおよびメモリユニット対応

JANコード：4938211-000129
FOR JAPAN ONLY

<Xbox™専用ソフト>
タイトル：プチコプター
発売予定日：2002年4月25日
希望小売価格：6,800円（税別）

AQUA SYSTEM 株式会社アクアシステム
〒860-0833 熊本市平成3-9-20
TEL:096-379-5418／FAX:096-379-7163
ホームページ http://www.aquasystem.co.jp/

XBOX

ビストロ・きゅーぴっと プレミアムパーティー開催決定！

「どきどきレシピBOX」やイベントに関する、詳しい情報はサクセスホームページにて発表いたします。

料理・恋愛・経営…
恋のレシピを召しあがれ♥



CAST

ラベンダ・スウィート	堀江 由衣
サン・フラワー	川上 とも子
セージィ・パイナップル	川澄 綾子
メロウ・ブルーフラワー	菅谷 恵
スノー・ブルーフラワー	田中 理恵
ラム・テイル	水谷 優子
サフラン・ターメリック	小林 由美子
ミント・ハイビスカス	野川 さくら
ローズ・シナモン	氷上 恭子
アップル・ベリー	千葉 千恵巳
クレス・ウォーター	堀内 円
メリッサ・レモンバルム	茂呂田 かおる

ビストロ♡きゅーぴっと
bistro cupid

Xbox™ 対応ソフト

2002年 春 発売予定

お料理恋愛シミュレーションゲーム

価格

通常版	5,800円（税別）
どきどきレシピBOX	9,800円（税別）

どきどきレシピBOX 豪華5大特典！

1. 特製フルカラーソーサー（陶器製・ラベンダ）…… 1枚
2. 12人オールキャラクターコースター …… 12枚
3. ビストロエンブレム・スプーン …… 1本
4. ピクチャーレーベル（ラベンダ）
5. スペシャルパッケージ仕様

♥ プレミアムパーティー参加応募ハガキ（初回生産分のみ）

＊プレミアムパーティー参加応募ハガキは、通常版（初回生産分のみ）にも同梱されております。



ビストロ♡きゅーぴっと bistro cupid
ビジュアルファンブック
ファミ通Xbox責任編集
3月末発売予定
A4判　価格未定
発売元：株式会社エンターブレイン



画面は開発中のものです。

卒業試験として1年間のレストラン経営を任された主人公「ラトー」。個性豊かな12人のヒロインたちとの交流が、ラトーをそして彼女たちを成長させる。大料理師の称号取得をめざし、今、挑戦が始まる…。

サクセスホームページへアクセス！ http://www.success-corp.co.jp/

株式会社サクセス SUCCESS
〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5成栄ビル2F
TEL：03-5740-7611 FAX：03-5740-7601

Illustration by Aki





←夕日をバックにラリーマシンが走る。ここまで描き込まれると写真に見える？

緊急速報!!
Urgent news flash!!

日本が誇るラリーマシン
ランサーエボリューションも登場！

ラリーの迫力、興奮のすべてがXboxに！

Xbox初のラリーゲームが登場。世界最高峰のレースを彷彿させる"Rally"、他車と壮絶なレースを展開する"RallyCross"と"IceRacing"、山道を駆け昇る"Hill Climb"の4つのレースが存在。日本のメーカーはもちろんアウディ、フォード、ランといった自動車会社にライセンス受け、計29車種ものラリーカー登場するというから本格的。らには迫力のあるサウンドが楽しめる5.1chと、美麗なグラフィックに最適なHDTVで遊べるというのだから、期待は高まるばかりだ！

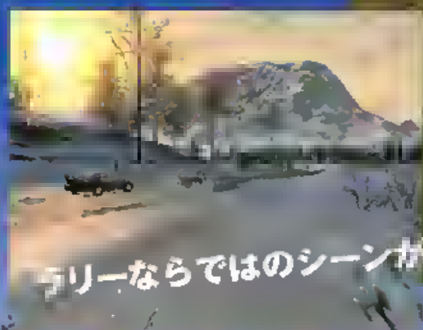
POINT 1 登場車種はすべて本物

←ランサーエボリューションⅥとインプレッサという、実際のラリーシーンで上位を争っているマシンが登場。

POINT 2 ラリーならではの多彩なシチュエーションを忠実に再現

⬇雪上を走るステージ。滑りやすくドリフトテクニックが必要とされるのだろうか？





ラリーならではのシーンが登場!!



⬆悪路のステージも当然あり。ラリーのシチュエーションで考えられるものすべてを網羅している！

→最大4人で対戦プレイが可能になっている。みんなでワイワイ楽しめるのは魅力だね。

POINT 3 もちろん多人数プレイもあり！

欧州Xboxと同時発売の意欲作、日本に登場！

RALLISPORT CHALLENGE

本格派ラリーゲームがXboxに登場！　欧州のXboxと同時発売された期待の新作だぞ!!

タイトル	ラリースポーツ・チャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	発売日未定	価格	価格未定
開発	Digital Illusion C.E.	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch / HDTV / 4人
その他	未定		



CHECK.

画面写真から『ラリースポーツ・チャレンジ』を詳細にチェック！

ここでは画面写真から確認できる要素を検証していこう。はたしてどんなクルマが登場するのか？　どんなステージが用意されているのか？　多人数プレイとひとりプレイは何が違うのかなど、多角的に見ていこう。

画面写真全体を見て、ひと目でわかるのが、背景やクルマのリアルなグラフィック。また写真にはないが、泥はねで車体が汚れたり，ダメージに応じて車体が破損するというからそのリアルさはハンパじゃないぞ！

米Xbox オフィシャルマガジンの付録DISCに映像が！

アメリカで発売されているXbox公式本「Official Xbox Magazine」の付録DVDに『ラリースポーツ・チャレンジ』の映像が収録されていたので早速チェック！　圧縮率が高いせいか，お世辞にもきれいな画面ではなかったが，迫力は存分に伝わってきたぞ。なかでもおもしろかったのが、ちゃんとクルマが崖から転落するところ。実際のラリーシーンにもよくあることだが、ここまで再現するとは！

CHECK1 登場車種を明らかに！

今回マイクロソフトが公開した画面写真から登場車種を抜き取ってみた。結果現行のマシンが4台，往年の名車が3台，そして謎のクルマ（？）を1台発見。全部で29車種が存在するというが，いったいどんな車種が存在するのか？　あまりにも過激すぎるため廃止されたカテゴリー、グループBのマシンも登場するというから楽しみが広がるというものだ。

最新のラリーマシンで遊べるぞ



←じつは１世代まえのモデルだが、最新マシンに引け取る部分はない。のほうがフいしね。

グループN最後のマシンだ



→インプレッサは現行モデルが登場。ランサーエボリューションがVIということを考えると、年前半のスペックだと予想できる



↓一昨年のWRCを制したフランスのプジョー。ホイールベースが他車より短いのがポイント。



↑イ　スの名門、フォードの最新　ン　現実ではつねに上位に絡む実力

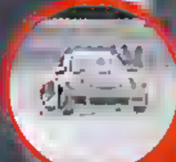
歴代の名車も続々登場



←プジョーは４ＷＤの２０６ＷＲＣのほかに、３０６マキシも登場。駆動方式がＦＦ（前輪２輪）ということで操作性に違いが出てくるのか？



→そのほか謎のクルマも多数登場するぞ！　たとえばこの写真の2台は？　ラリーに詳しい人なら一目瞭然かな？　日　の名車だぞ！



謎のクルマを発見!?

謎のクルマ2台の後ろに米粒大のクルマを発見。拡大してみると，丸目とボンネットの形状に特徴が。ビートルかアルピーヌA110に見えるがはたして？

そのほか登場車種を大胆予想!!

写真で紹介したほか、上で紹介した「Official Xbox Magazine」の映像には日本でもおなじみの名車から､「えっこんなのラリーに出てたっけ？」というクルマまでが登場していたことを報告しよう。予想としては、開発が海外の会社だけに日本車が優遇されることはないとは思うが，一時代を築いたセリカGT-Fourは当確か？　外車では名車中の名車，ランチャストラトスは当然出てくるだろう。そのほかフォード・エスコート、ルノー・サンクターボ登場は当然！　かな？　続報に期待！

『ラリースポーツ・チャレンジ』を開発した"Digital Illusion,C.E."って？

本作を開発したのは、なんとスウェーデンの会社だというから驚きだ。公式サイト（http://www.dice.se）を訪れてみると、かなりのソフトを発売していて2度びっくり。当然のことながらレース系のゲームが多く、PCやプレイステーションで数多くのソフトを開発している。Xboxでは、第2次世界大戦をモチーフにした『Battlefield 1942』を開発。系列会社と思われるDigital Illusion Canadaは映画でおなじみの『SHREK』を開発。日本では知られていないが、海外での実力は高く、またスウェーデンはラリーが盛んな国だし、本作も期待していいだろう。





←PC、PSでのラリーゲームの開発実績もあるぞ！

CHECK2 走行ステージをチェック

走行ステージは、砂漠、ターマック（舗装路）、グラベル（未舗装）、マッド（泥）、スノーといった実際のラリーを踏襲したシチュエーションばかり。気になるのはそれぞれのシチュエーションでのグリップなどの走行に関わる部分。もちろんそれぞれに特徴はつけられているだろうが、雨の場合や水たまりがあったときなど、気象の変化はあるのだろうか？

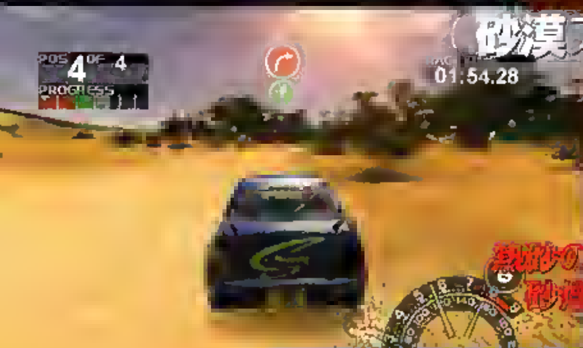
グラベルステージ



←ラリーのイメージというと舗装されていないグラベルステージが一般的。走行中に跳ね上がる土や泥が走行中のマシンについて、どんどんマシンが汚れていくぞ。グラベルに雨が降ると一気にマッドステージ…

これぞラリーの王道 未舗装路を駆け抜けろ！

砂漠ステージ



←サファリラリーやパリ・ダカールラリーなどでなじみ深い砂漠のステージ。カーブを曲がるときなどは、もちろん砂煙が舞うぞ。

灼熱の砂漠のステージは砂煙が舞うぞ！

スノーステージ



→北欧で開催されるラリーは、雪が積もっているシチュエーションが多い。雪の上はスリッピーでタイヤがグリップしてくれないのかな？

ターマックステージ



→ターマックとは舗装された道路のこと。舗装路というとラリーのイメージとは合わないだろうが実際ターマックのみのコースも数多く存在する。

ヒルクライムステージ



←ステージというよりレースの種類だが、ヒルクライムも存在。ヒルクライム専用の800馬力超のモンスターマシンも収録されているという。

ひたすら上りが続くシチュエーションだ！

CHECK3 多人数プレイも可能

ステップアップを目指すひとりプレイ専用の"キャリアモード"で遊ぶのもいいけど、みんなでワイワイと遊ぶのもゲームのおもしろさのひとつ。本作ではふたりから最大4人までの対戦が可能になっているぞ。4人での対戦時は画面が4つに分割されるのだが、これほど美しく緻密なグラフィックを同時に4つも表示させるところにXboxのパワーを感じるよね。

↓4つ同時に、違う画面を表示してもグラフィックの美しさはこのとおり！ 驚愕だね。



↓対戦プレイ時には計器が簡略化される。ひとりプレイ時の速度計とタコメーターはわかるけど、もうひとつは何？



↑ふたりでの対戦は画面を上下2分割。視点がそれぞれ違うけど、いったいどれくらいの視点があるのか？



計器は簡略化

クレイジーなアイツらがXboxにやってくる!!



あのノリはそのまま!
これぞ、KING OF CRAZY!!

タイトル	クレイジータクシー3 ハイローラー		
発売元	セガ	ジャンル	ドライブアクション
発売日	2002年夏発売予定	価格	価格未定
開発	ヒットメーカー	制作者	プロデューサー：菅野顕二
ブロック数	未定	システム周辺	未定
その他			

ブッ飛んだタクシードライバーに扮し、カーチェイスばりのハチャメチャなドライビングで乗客を目的地へ運ぶアクションゲーム『CRAZY TAXI』。そのシリーズ3作目が、満を持してXboxに登場だっ!!

⬇Xboxの強大なマシンパワーによって、このゲームならではの爽快感が大幅に向上!!





⬆通行人が大勢いる街中も、こんな感じで疾走。運転手も乗客も必死だが、街の人もまた必死!?



⬅こんなに車体が傾いてもなんのその。ド派手なエフェクトも磨きがかかって臨場感もアップ!!



世界最大のエンターテインメントシティ"ラスベガス"がモチーフ!

新コース GLITTER OASIS きらめくオアシス

毎回，アメリカ各都市をイメージした街並みを激走する『CRAZY TAXI』。今回も期待を裏切らない新しいステージが収録されているぞ。その新しい舞台とは"GLITTER OASIS"，日本語で言うと"きらめくオアシス"だ。オアシスといえば砂漠，砂漠の中できらめいている都市といえば……，そう！　あのラスベガスをモチーフとしているのだ！　さらに今回は夜！　ビルのネオンがまぶしい，って感じ！

夜のラスベガスをところかまわず走りまわり、ギャンブルでウハウハ儲けた（負けた？）お客をあっちへこっちへ送迎開始！





⬅対向車線には数台のクルマが。暗い夜間ステージでも，ライトが点いているので瞬間的な視認性は高い。

火を噴く？

空を飛ぶ!?



➡二重に連なったクルマを目前に絶体絶命!!　そんなときにはジャンプで回避。





⬅⬆乗客を迅速に目的地へ運ぶためなら，多少ムチャなことでもおかまいなし!!　ときには，こんな道なき道を行くことも。

こんなところも走っちゃう??

イカれたタクシー!? オレたちのことかい!?

『CRAZY TAXI 3 High Roller』では，またもや恐れを知らない向こう見ずなキャブが登場!! みんな個性（アク？）の強い猛者ばかりだ。今回掲載するプロフィールをチェックして、自分の感性にあったキャラクターを選んで発売に備えよう!!



ANGEL

エンジェル

己の直感を頼りに"一度きりの人生を毎日楽しく"が身上の18歳。ポジティブな性格ながら"自分が楽しい＝まわりの連中も楽しい"と信じる困った一面も。運転技術は天下一品で、スリル満点なドライブを楽しむことも彼の人生の一部なのだ。

NAME:ANGEL
SEX:MALE
AGE:18
HEIGHT:175CM / 5'7"
WEIGHT:68KG / 149.9LB
BLOOD TYPE:B



↑「計画性のない遊びに誘っては困らせるが、それでもなぜか憎めないヤツ」とは友人の談。



↓彼にとってふだんの生活とは、限界から開放された脱力の時間、そして限界へ挑む充電のための時間。



BIXBITE

ビックスバイト

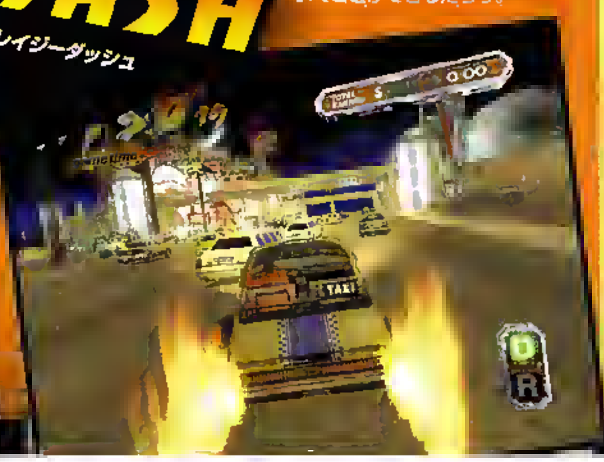
限界スピード寸前の領域から得られる多量のアドレナリンをみずからの精気と感じ，それに魅了される男。彼は将来を嘱望されたレーサーだったが，稼ぎと自由とスリルを全部満たせるという西海岸で流行中のタクシードライバーに転向した。

NAME:BIXBITE
SEX:MALE
AGE:24
HEIGHT:185CM / 6'1"
WEIGHT:70KG / 163.1LB
BLOOD TYPE:AB

なりふりかまわずスピードアップ!

CRAZY DASH
クレイジーダッシュ

停止した状態からの急発進を可能にするテクニックが、このクレイジーダッシュだ。みごと使いこなせれば、ゲームを有利に展開していくことができるだろう。



団体客もさらにCRAZY

個人客を扱うよりもリスクは高いが、リターンも大きくなる団体客。今回はプレイヤーの顔ぶれが一新されたが、それは団体客も同じ。はたして君は彼らの期待に応えることができるか!?


カクテルガール



↑ドライバーもヘンだけど、それに乗る乗客も輪をかけてヘン!?


ボクサー

クレイジードリフト
CRAZY DRIFT



急停止や急カーブの必須テク！

ステージ中には狭い車道からのターンや，キツイ角度から急カーブする必要が生じる場面が出てくる。そんなときには，このテクニック。回頭性能バツグンだ。



↑門外不出である強化ハイドロの技術を，ある老人に伝授したというが!?



NAME:MRS. VENUS
SEX:FEMALE
AGE:48
HEIGHT:165CM / 5'4"
WEIGHT:93KG / 205.0LB
BLOOD TYPE:O

MRS.VENUS

ミセス ビーナス

7人の子供たちと，やさしい夫を支えるファンキーマザー。彼女は大雑把な性格から家事などは苦手だが，外で笑いを振りまくのが大得意。父親譲りのドライブテクニックで，大勢の人々によりハッピーになってもらうためタクシーを転がす。



↑ドライビングテクニックは父親の影響で，そのへんのドライバーとは比べモノにならないほど上手。



NAME:ZAX
SEX:MALE
AGE:36
HEIGHT:192CM / 6'3"
WEIGHT:143KG / 315.3LB
BLOOD TYPE:B

ZAX

ザックス

彼が信じるのは己と愛車のみ。自分が行った行動はつねに正しいと信じている。タクシードライバーを職業にしたのも，愛車と24時間いっしょにいることができるから。彼が作る強化ハイドロは絶品の出来だという。



人もビルも飛び越えちゃえ！

1ボタンでホッピングするテク。おもに障害物や立体の反対車線などにジャンプする際に使う。このときの飛距離はホッピングする時点での車速に比例している。

CRAZY HOP
クレイジーホップ



ヒットメーカー『CRAZY TAXI 3 High Roller』プロデューサー

菅野顕二氏インタビュー

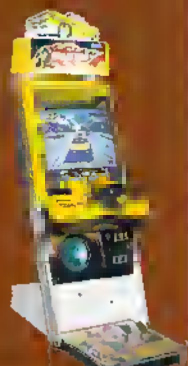
Xboxだからこそできた、これぞ本当のクレイジー!?

どうして今回はラスベガスなのか？　そのほか新要素はあるのか……などなど、気になることがいっぱいある。そこで、菅野プロデューサーにそのゲーム内容をズバリ聞いてきたぞ！



CRAZY TAXI 1999 アーケード

セガのアーケード基板NAOMIを使用したカーアクション。このシリーズは、1作目からすでにゲームシステムが完成されており、今回発表された3作目まで基本的には変更がないが、それでも毎回新しいオドロキがある。街中に点在するお客を目的地まで運ぶことが唯一絶対のルール。ありそうでなかったクルマを使うアクション性のおもしろさは、その特異な筐体デザインも相まって当時の大きな話題になる。



➡立ってプレイするという筐体デザインも、ゲームの雰囲気にマッチ。いまでもゲーセンでは人気タイトルだ。



⬆レースゲームの常識は通用しない。時間制限もあるので、ゆっくり走っていては仕事にならない？



⬆客を送るのが目的なので、独特の戦略性が要求される。どのように回ればいいか、よく考えよう。

着実な進化を続けるシリーズの第3弾、キーワードは原点回帰!!

Xboxだからこそ挑戦した、"夜"という時間帯の表現

――今回の新ステージは、ラスベガスをイメージしている都市ということですが、続編があるとしたら入れたいという希望があったのですか？

菅野 じつは、『CRAZY TAXI 2』（以下、『2』）を作り始める段階でボクの頭の中にはありました。このときは結果的にニューヨークをイメージした舞台になりましたが、「ラスベガスを入れたい」という気持ちはメンバーにも伝えていない僕だけの思いでした。でも、ラスベガスもおもしろそうだよなあ、っていうのはそのときからずっとありましたね。

そして3作目を制作するにあたり、1作目でアメリカの西海岸、2作目で東のニューヨークをイメージしたステージを作ってきて、つぎに世界中誰もがピンときて特徴のあるアメリカの都市といったら……ということで、今回の新ステージは迷わずココになりました。

あと、今回は"夜"というのもかなり大きなポイントです。夜という表現、この3作目が初めてなんですよ。正直、ドリームキャストのときも夜の表現をやってみたかったんですが、このゲームのイメージカラーが"ぬけた青空"とかそういうことを認識しているユーザーが多いんじゃないかと思った点と、"夜"という表現をドリームキャストでどこまで実現できるんだろうか、っていうのもあったので、これまではあえて避けていました。

今回、Xboxという新しいハードでやると決まって、開発チームのデザイナーもプログラマーもいろいろ試してみたい！　っていう気持ちがあったので、それで夜が似合うラスベガスをイメージした街にした、というのもあります。ですから、Xboxならではの表現というのは多分に出ていると思いますよ。

――ラスベガスをモチーフにしているならこんな建物や背景は入れたい、というのはありましたでしょうか？

菅野 やっぱりラスベガスと言ったらギャンブルとかエンターテイメントホテルの固まりじゃないですか。なのでそういう雰囲気のある建物はたくさん置いてあります。

また、このゲームは地形的な構成がすごく重要なゲームなので、本物をそのまま持ってきてもゲーム的にいいマップにならないんですよ。今回もラスベガスにあるようなホテルを作って、ゲームに合うマップを組み立てていくような作りかたをしています。ホンモノの地形をそのまま使えない、という部分では、デザイナーもかなり苦労した部分だと思いますよ。それでいてラスベガスっぽくしなくちゃならないですしね。その雰囲気はかなり出ていると思いますよ。実際のラスベガスとはぜんぜん違うビル、街構成なんですが、すごくそれっぽくできあがってますから。

――ラスベガスへの取材は？

菅野 いままでこのシリーズ用に海外取材をしたことはなかったんですが、今回は実際に絵を描いてもらうデザイナーに行ってもらいました。せっかくのラスベガスなのに、ちっとも遊ぶ時間がなかったみたいですが（笑）。

――当初『CRAZY TAXI NEXT』という仮題で発表されていましたが、それが最終的には『CRAZY TAXI 3 High Roller』になりましたね？

菅野 『NEXT』というのは、そのときの思いつきだったんですが、正式なタイトルを決める段階でけっきょく『～3』にして、さらに今回は『High Roller』なるサブタイトルをつけてみました。ギャンブルで高額のお金を賭ける人たちのことを"ハイローラー"って言うんですよ。"伸るか反るか"とか、一発当ててひと山当てる、というような。新ステージがラスベガスということもありますし、このゲームそのものが"危険をかえりみずたくさん稼ぐために走り回る"というノリ部分がスタイルとしてありますので、この

ゲームに合うネーミングですよね。

——ヒットメーカーとしては、これがXbox最初の作品になりますよね？

菅野　初めてのハードなので、最初はかなりバタバタとしてました。いろいろ苦労しましたけど、バランスの取れたいいハードだと思いますよ。性能面ではいちばんですし。

『2』の開発が終わって、ちょっとひと息ついてすぐ取り掛かりましたらかね。『2』は去年の5月に発売されたタイトルですから、ものすごいスピードで作ってますよね（笑）。

ハードとしてXboxを選んだ理由っていうのはいろいろあるんですが、やっぱりユーザー的にいちばん合っているんじゃないかな、というのが大きいですね。低年齢層向けでもないし、ライトユーザーを対象とするような全方位ってわけでもない。アメリカ市場でかなり受け入れられたタイトルだったので、必然とXboxになったという感じですね。

ちなみに、アーケード版の予定はいまのところありません。1作目がアーケード版からスタートしているので、ドリームキャスト版だけだった『2』のときも「アーケード版はいつ出るんですか？」という問合せをたくさんいただきました。ありがたいんですけど、今回もXbox版だけですね。

実際に動いている映像を見れば、いかにクレイジーかわかる!?

——ゲームシステムとしてはいままでどおり？

菅野　バカっぽいとかヌケているとか、そういうそのアホな部分っていうんですかね、なんか日本語だとちょっと恥ずかしいんですけど(笑)、そういう部分をもう一回見つめ直してやってみよう、と。原点回帰ですね。

じつは『2』のとき、作り手としてちょっとクールに気取り過ぎたかな、という気持ちもあったんですよ。ユーザーさんからは高い評価をいただいたんですが、もっとクレイジーでいいんじゃないか、っていう。

あと、『2』でホップを入れたことでユーザーさんの反応を見ても賛否両論あったと思うんです。自分たちとしても「複雑でわかりにくくなったかなあ」とか、「まだまだ練り込みが足りない！」なんていう反省もありました。

今作では、バカっぽくてハジケた感じと『2』でゲーム的に広がった操作感覚をよりチューンナップして、これぞ『CRAZY TAXI』と呼べる



➡数々のハデなエフェクトが施されているようだ。動いているところが早く見たい！

勢いのある作品を目指して制作してます。マップもかなり立体的になって、ホッピングのしがいがありますよ（笑）。「おいおい、こんなところも走っちゃうのかよ！」っていうぐらいハジけたコースですから。

——このゲームは1作目からすでに完成されたゲームシステムっていう印象がありますが、これ以上余計な操作は増やさない？

菅野　もちろん新要素や新しいアクションは検討はしました。でも、さらに操作するボタンを増やして操作を複雑にすると、いままでプレイしてきたファンの人たちは比較的すんなり入ってこれるかもしれないけど、新しいユーザーがついてこれなくなるんじゃないか、と。だったら、より充実させて厚みのある作品として提供していきたいですね。

——発売時期は夏ということですが？

菅野　ホントに"熱い夏"の時期にちゃんと出しますよ。それほどお待たせするつもりはありませんので。現在の完成度は40パーセント程度ですね。3月30日（本誌発売日）〜31日に開催されるセガのゲームイベントGameJam2でお見せしますので、ぜひご覧になってください。

さすがにプレイできる状態をものを出展するのは時期的にちょっと無理なのですが、ビデオ映像だけでも流しますので。

——最後に『CRAZY TAXI 3 High Roller』を楽しみに待っている読者へひと言お願いします。

菅野　これぞ『CRAZY TAXI』の集大成！　っていう言葉がピッタリかな。いままでの同シリーズをじっくりと見つめ直して、もう一回原点に戻ってクレイジーさを全面に出してます。充実した作品にすべく、スタッフ一同がんばって作っています。夏には遊べますので、早く実際に遊んでほしいですね。

いやホント、動いているのを見るとビックリするぐらいクレイジーなノリになってますよ。このファミ通Xboxの誌面も、写真が動いてほしいくらいです（笑）。見て、操作すればもっと印象変わると思います。期待してください。

こんなところも走れるのか？というぐらい、トンでもないステージ!?



CRAZY TAXI
2000　ドリームキャスト

アーケード版が登場した翌年に、ドリームキャスト版が発売される。家庭用ならではの特典として、オリジナルコースの収録や、クレイジーボックス（ミニゲーム集）を通じて必須テクの練習ができるなど、アーケード版を大幅にレベルアップした内容となっている。クレイジーボックスの各ミニゲームはハイスコアが記録されるので、ユーザーのあいだで激しいスコア争いがくり広げられた。



➡2001年11月にはプレイステーション2に移植された。



➡クレイジーボックスでドライブテクを学び、本編で応用しよう。

CRAZY TAXI 2
2001　ドリームキャスト

登場キャラクターや舞台が一新され、サスペンションのバネを利用してジャンプする"クレイジーホップ"といったニューアクションが追加された続編。刷新されたのはプレイヤーサイドばかりではなく、乗客のほうも大幅にパワーアップ。ひとりずつ降ろしていく団体客が追加され、個人客よりハイリスクでハイリターンなスリルを味わうことができるようになっている。



➡新たな舞台はニューヨークをイメージ。クレイジーホップを使おう！

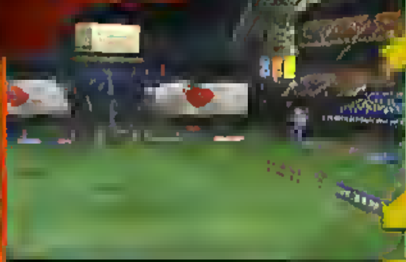


➡団体客は、全員を送り届けて、初めてお金がもらえるのだ。

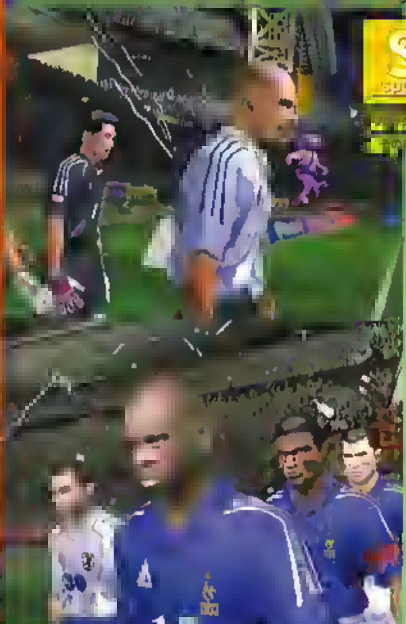
緊急速報!!
Urgent news flash!!

世界最大のスポーツイベント、

2002 FIFA WORLD CUP







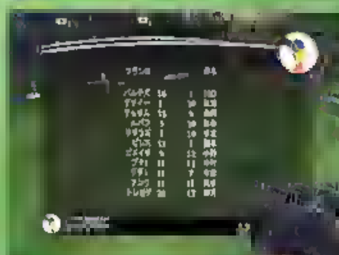


タイトル	2002 FIFA ワールドカップ		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	サッカー
発売日	5月2日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	制作者	
ブロック数	ゲームデータ：45ブロック	システム対応	4人対戦
その他			

今世紀初で初のアジア開催、しかも初の共催となる、初もの尽くしとなった2002年ワールドカップ日本・韓国大会。このワールドカップを体感できる唯一のソフトが登場！

今大会唯一のFIFA公認サッカーゲーム！出場32ヵ国、スタジアム、演出すべてが本物！

今作は2002FIFAワールドカップ．JFA（日本サッカー協会）公認により，大会で使用されるスタジアム，出場代表チームと選手，さらに開催日程までも忠実に再現。今作をプレイすれば，ひと足お先に日韓共催ワールドカップを体感できるってわけ。また，他ハードで実績のあるシリーズだけに、サッカーゲームとしてもきっちり作り込まれているのがうれしい。



←実況はTVなどで活躍中の鈴木克馬氏，解説は元日本代表の金田喜稔氏。

↓FIFA公式ルール採用で，ファールもきっちり採ってくれる。

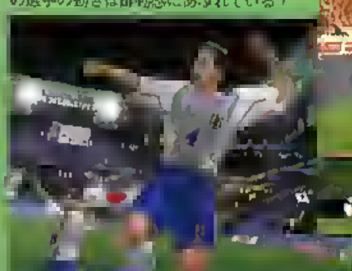


実況解説にルール設定さらに選手の動きまでどこまでも本物志向！



↑→実際に使用される日韓20のスタジアムも実名で完全再現。マスコットキャラクターを使った選手入場時の演出や選手の動きもリアルそのもの。気分はワールドカップ!!

↓ゴールを決めたときや，勝利したときの選手の動きは躍動感にあふれている！





↑カッコいいシーンは，インスタントリプレイで何度も堪能。自己陶酔せよ！

ワールドカップを体感せよ!!



中盤のパス回しが勝負を決める!? 必殺のスルーパスを決め、チャンスを演出せよ!

特徴的なのがパスシステム。味方へ正確なパスを出せるだけではなく，左スティックで入力した方向にパスを出すこともできるようになっている。これで空いたスペースにパスを出すことが可能となり，戦略の幅がぐっと広がった。スペースへのロブ、グラウンダーパスが可能で、ボールの強さ，早さは，ボタンを押している長さによって自由自在。意表を突くプレイや目の醒めるようなキラーパスが可能となったのだ。



←ワンツーパスやワンタッチプレイも可能。ロブやグラウンダーのセンタリングも思いのままだ。



↑フリーキックをゲット。通常のキックのように，さまざまなボールを蹴ることができる。キッカーは予め設定しておこう。

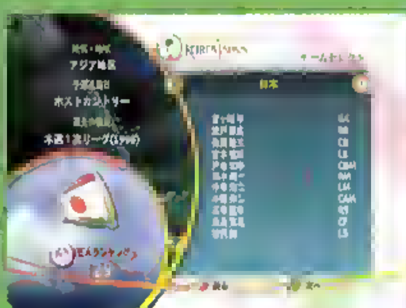
←スピードアップやフェイントを駆使したドリブルも簡単。足の速い選手でゴール前に切れ込め!



←ボタンの組み合わせ，強弱で多彩なシュートを出せる。左右にカーブをさせることも可能!



↑→敵の後方に向かってパスを出すと，近くの選手が自動的に走り込む！青いポイントに向かってパスを出せば，成功率もアップ!



→好きな国を選択してプレイ！ オレンジ帝国、オランダでプレイしたかった……。張斎



↑選手には全部で11項目の能力値が設定されている。これを参考に選手を決定！



→チームにフィットした戦術を選べる。日本なら迷わずこれ。相手によって変更してもいい。

日本代表を初優勝へと導け！ "2002 FIFA ワールドカップ"モード

ワールドカップを体感できるこのモードでは，32ヵ国の中から1チームを選び，ゲームスタート。選択したチームは出場選手の決定，フォーメーション，戦略スタイル，キッカーなども選択することができる。もちろん，組み合わせや日程などはワールドカップと同じ。日本を選択した場合はH組となり，ベルギー、ロシア，チュニジアとの総当たり戦を行うことになる。各組（A～H）の上位2チームが決勝トーナメントへ。選ばれし16チームが世界の頂点を極める戦いをくり広げるのだ。日本はホスト国としての義務，ベスト16入りを果たせるか、まずはゲームでシミュレートしてみる？



←予選絶好調で首位通過。ホスト国の義務を果たせた！　さて，現実では……？



→決勝トーナメントを奇跡的に勝ち進み，ついに決勝戦。日本の相手はなんと……。



↑もちろん視点は複数用意。このように広くピッチを見渡せることで，選手の動きが見やすくなる。これでスルーパスを通しやすくなる!?



←日本代表，悲願の初優勝！　横浜国際総合競技場で，歓喜の美酒を味わう！

緊急速報!! Urgent news flash!!

飛行機の操作方法をマスターしてみませんか(Xboxで)?





フライトアカデミー

FLIGHT ACADEMY -Built on Advanced GIN-YOKU System-

タイトル	フライトアカデミー		
発売元	アクアシステム	ジャンル	飛行機教習シミュレーション
発売日	6月6日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	―
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	未定		

ようこそ、Xbox『フライトアカデミー』教習所へ。気軽に飛行機のライセンスが取れる授業の始まりです。

パイロットを目指しての教習が体験できる フライトシュミレーション

フライトシミュレーターに定評のあるアクアシステムが贈る、Xboxオリジナルの飛行機教習シミュレーションが登場。

プレイヤーは沖縄、下地島にある飛行機会社付属訓練所の訓練生。寄宿舎に住み込んで、軽飛行機や旅客機など、さまざまな機体の教習訓練を行っていくことになる。最終目標はパイロットのライセンスを取得することだ。ホンモノをしっかりと再現した飛行機のリアルな挙動は必見。



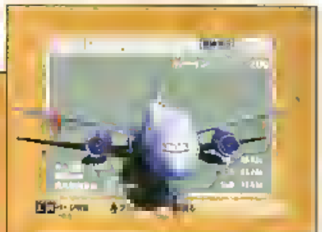
↓沖縄の美しい空を背景にフライトの訓練ができるなんて気分爽快だね。



↑くれぐれも、風景に見とれて失敗することがないように。

沖縄の美しい空でフライトを満喫





←↑実在の旅客機に乗って訓練をしていくのだ。少年のころのパイロットになりたいという夢がかなう!?

旅客機や軽飛行機を操縦!!

4つのモードでばっちり訓練を

教習モード
離着陸や悪天候での飛行など、20種類以上の訓練を行う。

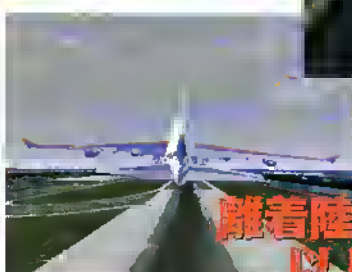
復習モード
'教習モード'でクリアーした教程を自由にプレイできるモード。

自由練習モード
気象状況などを設定して、沖縄の空を自由に飛行するモード。

ビデオ学習
いわゆるリプレイ。自分のプレイを保存して再生することができる。

人気声優を教官役として起用!!
本作では教官役として、玄田哲章さんと南央美さんを声優として起用。臨場感もいやがうえにも増すって感じ。





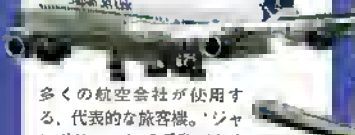
←↑主人公が学ぶのは'日本ジェットリンク株式会社'(架空)。訓練内容もホンモノとは異なるが、リアルな感覚で練習できるのは間違いのないところ。

離着陸など20種類以上の訓練を行う!

操縦できる機体は盛りだくさん

PCソフトを中心に、多くのフライトシミュレーターモノを手がけるアクアシステム。そのノウハウを活かしたホンモノさながらの飛行機の挙動は、熱心なファンをも納得させるデキを誇る。そんな本作では、デフォルトの状態で3機種を操縦できる。そのほかにも、いくつかの隠し機体もあるようだが……。

B747−400



多くの航空会社が使用する、代表的な旅客機。'ジャンボジェット'の愛称で多くの人に親しまれている。

ビーチA36 ボサンナ36



4〜6名の搭乗が可能なシングルエンジンのエアプレイン。急患を収容できるスペースもある。

PA34−20T セネカII



操縦が容易なため多くの訓練に使用される軽双発機。片発時の操作性にすぐれる。



3月28日～4月25日

発売日	3月28日	4月4日	4月4日
作品	ESPN NBA 2Night 2002	SSX TRICKY	ノックアウトキング2002
			
	コナミ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
	スポーツ	スポーツ	スポーツ
	6800円	6800円	6800円
	シャキール・オニールをはじめとした人気NBAプレイヤー340名以上が実名で登場。アメリカのスポーツ専門チャンネルESPNと提携することで、テレビ番組さながらの多彩なカメラワークを実現したぞ。	スノーボード競技の中から"スーパークロス"をモチーフに、スピードとテクニックを駆使して、さまざまなコースに挑戦していく新感覚ゲーム。アマチュアライダーから世界チャンピオンを目指すのだ。	迫力満点のボクシングゲームの最新作がXboxに登場。簡単操作で、手軽に楽しめるのが大きな特徴。モハメド・アリからオスカー・デラホーヤまで歴代の名選手が実名で登場。育成モードも楽しめる。
批評家			
相沢浩仁  ゲームのおもしろさは当然だが、現在のXboxユーザーにとってこのソフトはどのような意義があるのか、という相対的な観点でも評価をするよう心がけている。多少荒削りでも新しさや驚かせてくれたものは評価したい。といいつつ、じつは技術的にスゴイものも大好き。本誌編集長。	簡単で反応のよい操作性と十分に美しいグラフィック。さすがスポーツゲームはコナミとも言える、ツボを押さえた出来。経営シミュレーションに近いフランチャイズモードで選手の操作をシミュレーション型にすればアクションは苦手だがNBAは好き、という人も楽しめるのはうれしい配慮。	スノボをモチーフに、とにかく滑るスピード感と派手なトリックを決めることにポイントを置き、アクションゲームとしての楽しさを追求した良作。残念ながら先行発売されたプレイステーション2版との大きな変更点はないが、ボイスやテキストの日本語化も丁寧でとても好感が持てる。	ボクサーのモデリングは滑らかで美しく、単純な操作でさまざまパンチを出すことができるうえ反応もよい。スピーディーな展開を単純に楽しめる。本当はけっこうスゴイのだから、表情や演出、背景グラフィックなどをもう少し日本向きに手を入れれば、ぜんぜん印象が変わると思うのだが。
田川ラメ夫  ゲーム雑誌の編集者、フリーライターを経て現在は某携メロサイト運営会社に勤務するサラリーマン(笑)。一見若そうに見えるが業界歴はムダに15年。ジャンプアクションと非ストラテジックなシミュレーションを愛する柏レイソルと川崎フロンターレのサポーターでもある。	前号でもNBAモノは遊びましたが、選手はこっちのほうが雰囲気あるんじゃないかと。動きもあまり誇張してないし。そのぶん軽快さがちょっと足りない気もしないでもないが。独特かつわかりやすい操作で遊べるだけに、ときおり不自然なモーションがあるのは残念。テレビ的アングルはナイス。	ダイナミック！　ぶっちゃければレースして勝ってアイテムやキャラが増えて……のくり返しですが、単純にレースがおもしろいので飽きないっすね。ワールドサーキットでキャラとプレイヤーが同時に成長する感覚もいいし。純粋にスノボの気持ちよさを再現したのが功を奏したのでは？	グラフィックやモーションのリアリティーのおかげでパンチの重さがちゃんと表現されてるのに驚いたっす。ダウン時のボクサーのうつろな表情が妙に本物っぽいし。セコンドのオーナーらしき人物のうさん臭さとラウンドガールの露出っぷりには目を奪われますが(笑)、全体的に高品質デス。
麻布アルノ  最近、フランス人ライターのボクはよく聞かれる。「ワールドカップになったらどちらの国を応援するの？　フランス？　日本？」って。ここではっきり答えよう：両方だ！　ただ、いちばん応援しているのはフランスだ。サッカー好きなボクは、今回も優勝すれば4年間毎日ハッピー！	本場NBAを完全に再現できたバスケットゲーム。スポーツ専門チャンネルESPNとの提携によって実現したテレビ番組にそっくりの演出は文句ナシ。チームの戦力を強化しながら優勝を目指すというフランチャイズモードなど、ひとりだけでも長く遊べる要素がぎっしり入っている。	リアル系とはまったく違う、かなりゲームゲームしたド派手なファンキースノボゲー。レースとトリックのバランスが絶妙で気持ちいい。人間じゃ不可能なスーパートリックができたり、相手を倒せたり、楽しい要素が満載。大胆なコースの雪の質感もよくて、クラブのようなBGMもグー！	アメリカンテイストたっぷりのボクシングゲーム。キャリーアモードで自分のボクサーを作成することができて気合が入る。丁寧に作られたリアル系グラフィックはなぜかあまりかっこよくない。爽快感の少ない重い操作性は疲れるが、ボクシング大好きな人ならきっと楽しめると思う。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。システム的・技術的完成度よりもそこはかとなくにじみ出る愛嬌、課題としてのやり込みがいよりもプレイ中のフィーリング・情緒を重視するゲームファンの視点でレビューさせていただきますので、以後お見知りおきヲバ。	先にリリースされた「NBAライブ2002」ほどに映像面の衝撃はなく(むしろ進歩なし？)、操作系統も直感的とはいかないが、テレビゲーム的な面白さの追求はこちらに軍配。とくにリバウンドの応酬がアツい。CAMERA TYPEを"ENDLINE"に設定すれば、映像の説得力も若干アップ(笑)。	競技としてのスノボにさほど魅力を感じない人も、本作の馬鹿馬鹿しさMAXのスーパートリックの数々を見れば印象が少し変わるかも(自分で決められるようになるには相当の修行が必要だが)。ノリノリな開発者インタビュー映像集といい、陽性に突き抜けた海外センスにウットリ。	3Dモデリングキャラは、ここまで動きを表現できて初めて"リアル"と称するべき。対戦プレイも楽しいけど、相手をダウンさせたときの充実感にひとり酔いしれていたいのが本音です(笑)。さらに育成風モードでは、斧ひとつで大木を伐り倒すかのような"やりがい"も実感できます！
TOTAL POINT	27POINT	34POINT	31POINT

4月4日
F1 2002



エレクトロニック・アーツ・スクウェア
レース
6800円

トヨタチームや佐藤琢磨選手といった最新2002年シーズンのデータを搭載し、いち早くXboxに登場。ピットからの指示が無線で聞こえたりと臨場感も。初心者からマニアまで楽しめる難易度も充実。

トヨタや佐藤琢磨など、開幕したばかりの2002年データが収録されているのはうれしいが、クルマの操作感やコースの立体感をバンクなどにあまり感じられず不満が残った。真面目に走るとかなり難しいのでシケインなどをショートカットして優勝したが、それではあまりうれしく思えなかった。

グラフィックもさることながら、意外と役立つ情報が少ない(笑)ピットからの無線が臨場感に拍車をかけますな。運転は比較的イージー気味で素直にレースを楽しめるし、某大ヒットクルマゲームでおなじみのテクニック取得モードで運転に慣れていくのもユーザーフレンドリーなり。ソツなし。

F1の世界が完全に再現されている点はファンにたまらない。グラフィックもとことんリアルでキレイ。チャレンジモードを含む内容もしっかりしている。ハンドリングはノーマルとシミュレーションを選べるが、前者が簡単すぎて後者は激ムズ。ローディングももう少し速ければと思う。

操作タイプをNORMALモードにすることで、なんちゃってF1ファンがレーサー＆TV中継気分を存分に満喫できるゲーム性に。最後尾スタートのA・ユーンがライバル車を文字どおり蹴散らしながら1位フィニッシュ、なんてことが許せない人はSIMULATIONモードでじっくりプレイすべし。

26POINT

4月18日
Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT



カプコン
アクション
6800円

オクタゴンと呼ばれる金網に囲まれた8角形のリングで、殴る、蹴るなど何でもアリのルールで、闘いをくり広げるのだ。実在するUFC戦士27名が登場し、実際の闘い以上に熱いバトルを再現できるぞ。

前作はプレイステーションとドリームキャストで発売されたが、本作は後者の流れを汲む第2弾。リアルでアメリカらしい演出が雰囲気を盛り上げ、素直に闘いの原点ともいえるUFCの世界に突入できる。慣れないうちはCPU相手でもあっという間に負けてしまうのも、UFCらしくてよい。

容赦ねえですな。ひたすらキックで飛び散る鮮血を浴びたり、マウントポジションとっても油断したスキに下から締められてタップしたり(涙)、非常にいいなぁ。モーションもリアルだし、操作方法もいたって感覚的。マニア必買ですが、格闘技ビギナーにこそ遊んでほしい入門書的存在です。

UFCを完璧にゲーム化。ルールは"なんでもアリ"で一発逆転は珍しくない。モードも多彩だし、とくに自分のキャラを作成できるクリエイトモードはよくできている。個人的にこのゲームの演出とBGMは好みではないが、前作を楽しめた人やファンなら満足できる内容になっている。

シンプルな操作系統、グランド時に思いきり"寄り"になるカメラアングルなど、プレーヤーの野性に訴えかける仕様が潔い。"ガチャガチャプレイ"の先にあるゲーム性が、従来の対戦格闘モノと同系列なのが同ジャンルの門外漢にとっては少々残念だが、ファンなら何の問題もなし？

29POINT

4月25日
プチコプター



アクアシステム
アドベンチャー
6800円

ミニチュアヘリコプターを操縦して、部屋の中を飛び回るアドベンチャー。ミニゲーム感覚の"チャレンジモード"と100個の星を集める"アドベンチャーモード"のふたつのモードが用意されているのだ。

Xboxの2本のアナログスティックはラジコンのプロポ感覚に近く、難しいのだが雰囲気はよく出ている。地味でXboxである必然性は少ないかもしれないし、万人向けでもないが、ぼくにはけっこう楽しめた。ヘリコプターやラジコンのシミュレーターに興味のある人ならば十分にオススメ。

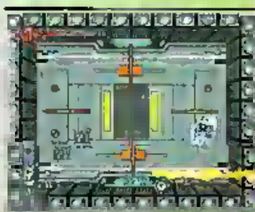
グハッ！　難しいというよりむしろ無理(涙)、ぐらいの激鬼操作に、ちょっとずつ慣れてる自分がいました。丁寧さに欠ける部分も、随所に見えるこだわりと家内制手工業的ムードで気になりません。チャレンジモードのステップアップ具合が、本作のキモですな。ああ、クセになりそう。

遠近感の表現やカメラワークや操作などに問題が多少あるが、ミニチュアラジコンヘリを操作すること自体はよく再現されていて遊べる。しかしゲームを盛り上げる楽しい要素の不足が気になる。家の中という舞台も飽きやすいし。バリエーションのある豊かな背景があればと思うけどなぁ。

スティックの繊細な入力調整が要求される、超アナログなヘリ操作そのものは、コツがつかめてくるとがぜん楽しい。これでフィールドの各種ギミックにもう少し"稚気"が宿っていればプレイモチベーションはもっと上がるのに……と感じてしまうのは、ゲーム畑の人間の悪い癖か。

24POINT

4月25日
マジデスファイト！



TAKUYO
アクション
6800円

プレイヤーは、魔法学園に通う魔法使いのタマゴ。夏休みの補習免除をかけて戦う。フィールド上に存在するパワーマテリアルを集め、魔法として投げつけ敵を倒すのだ。マテリアルの種類で魔法も変わる。

自由に走り回れて、魔法の調合により爆弾の種類も選べる『ボンバーマン』的な多人数プレイアクションなのだが、その調合やアイテムをつかむのにBボタンを押す操作がゲームのテンポに影響してしまっている。ちょっと複雑になったぶん、直感的に認識できるようになるまで慣れも必要。

'マジデス'という言葉の響きが与えるほのかなB級っぽさも手伝って(涙)、なんとも微妙な味わいです。専門学校生の卒業制作にも似た既視感はルールや操作性にも表れてますなぁ。戦術を練るにはザックリしすぎ、感覚的に遊ぶには爽快感不足。Xboxっぽさはゲーム部分以外で発揮か!?

とてもシンプルな対戦アクションゲーム。Xboxの高性能ならではの要素はなし。4人まで同時プレイが可能だが、個人的に期待したい新鮮な発想がなく、ゲームシステムに魅力をあまり感じられない。シンプルさで勝負するのなら低価格ソフトとして出すべきだったと思うのだが。

『ボンバーマン』タイプのゲーム(対戦モード込み)は、基本アクションが何らかの"生理的快感"に直結するものであることが最重要……と思っているだけに、本作の評価は少々辛目。攻撃球を爆発させるタイミングを左脳的に把握し調整できるようになれば別次元の扉が開くかも。

19POINT

4月25日
マッドダッシュレーシング



アイドス・インタラクティブ
レース
6800円

ユニークなキャラクターたちが楽しく走るレースゲーム。コース上にさまざまなトラップや障害が用意され、ダッシュやジャンプなど多彩なアクションを駆使して、いかに早くゴールするかを競うのだ。

コミカルなデザインではあるものの、じつはXboxならではの表現がステージ随所で使用されており、技術的にもスゴい。キャラが足で走る『マリオカート』タイプだが、じつは単純に走るだけではないのもミソ。Xboxではまだ少ないファミリーで楽しめる隠れた良作アクション。

Xbox界の"バン●ィクー"を狙っている雰囲気が漂いますな。コースもキャラも多彩ですが、プレイ感が変わり映えしないかなーと。むしろ網ぶらさがり移動や水泳時に変化する操作方法に障害物競走のおもしろみを感じたり。アイテムを意識しないでも勝てる点はオレ的にプラスです。

コミカルなキャラクターを使った激走系アクションレーシング。4人までの同時対戦が可能。ステージごとに多彩な仕掛けがあって、カラーフルな背景が細かく作り込まれている。しかしコースはみんなけっこう似ていて飽きやすい。敵のAIはイマイチだし、音楽は映像にフィットしない。

映像的・構造的に精密に作り込まれたフィールドを1秒でも早く駆け抜けるのが目的……という高級料理の早食い大会的内容。プレイしたのは海外版なので細かい部分の変更はあるかもしれないけど、息詰まる接戦を"させられている"感は健在のはず。ゲーム世界の雰囲気は好みです。

26POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

『UFC2』はDC版のほうがよかった部分もあるが、全体としてはいい出来。『SSX TRICKY』はPS2版を持っていたら必要ないが、キャラが気にならなければ誰でも楽しめる。『マッドダッシュ』のよさは遊んで判断してほしい。PCゲーム的なチープな作りのうえ人を選ぶが、『ブチコプター』は極めてみたい。マスターが間に合わなかったので未評価の『HALO』は3D酔いをしない人なら、すべてのXboxユーザーにオススメ。ローカライズもよく、現時点ですでに10点予告!!

なんとなく目玉がないようなムードですが、クロレビで遊ばないかぎり永遠に注目しなかったであろう『ブチコプター』をオススメしたいっす。ま、万人(とりわけ短気な方)向けではないですが、ナイスなラジコンヘリ・シミュレーターっすよ。あとは『UFC』のガチンコっぷりもいいですなー。どこからでも関節技をかけられることを知りました(笑)。それと『SSX TRICKY』の疾走感、『ノックアウトキング』のパンチ力も間違いなしです。問題はいつ本体を購入(以下略)。

今月はスーパーファンキーなスノボゲーの『SSX TRICKY』を買え! 正直このソフトにあまり期待していなかったが、プレイしてみたらオモシロくて驚いた! ゲームが進めば隠しキャラやボードが増えていくなど、一度始めたら止められないかも。バスケット好きな人に『ESPN NBA 2Night 2002』はナイスなお買い物。本格派格闘ゲーム『Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT』もよいはず。F1ファンなら『F1 2002』で走れ!

イチオシは『ノックアウトキング』。汗まみれの男だらけのゲーム世界さえ我慢できれば"伐採"以上の爽快感を得られるでしょう。コスト・パフォーマンスを徹底的に重視するのであれば『SSX TRICKY』あたりを買えば間違いなし。ただし、ギャル語をしゃべる女の子キャラなどの日本版オリジナル諸要素は、人によっては激しく引くかも(ひと回りしているわしは平気)。夜眠れなくて困っている人は『F1 2002』のフリー走行モードを。いい意味でですよー。

そのほかに発売されるゲーム & 周辺機器

HALO



アメリカで昨年、本体と同時に発売されるや、爆発的なヒットとなり、ファンの絶大なる支持を受ける『HALO(ヘイロー)』日本版が、いよいよ発売される。ロケットランチャーをはじめとしたさまざまな武器を手に、プレイヤー視点でくり広げられるシューティングアドベンチャー。ふたりで協力してHALOの謎を解き明かすキャンペーンモード、1～4人まで遊べるマルチプレイモードも用意されている。

■4月25日発売 ■マイクロソフト
■アドベンチャー ■6800円

DEAD OR ALIVE 3 STICK



『DEAD OR ALIVE 3(以下DOA3)』専用アーケードスティックがついに発売となった。A、B、X、Yボタンを配置。表面の『DOA3』イラストもかっこよくデザインされている。コントローラでは不足だったファンにもこれで、本格的な対戦が可能となったのだ。LRトリガと白黒ボタンを加えた8ボタンの汎用型である、Xbox専用アーケードスティック"ファイティングスティックEX"は、近日発売予定だ。周辺機器の追加で、ますますXboxの遊びが広がる。

■発売中 ■HORI ■5980円

LAST MONTH REVIEW & RANKING

先月のレビュー得点ランキング

順位	発売日	タイトル	メーカー	内容	得点
1	2月22日	JSRF ジェットセットラジーチャー	セガ	Xboxの機能を活かして進化した『ジェットセットラジオフューチャー』。10点満点はふたり!	36 POINT
2	2月22日	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	Xbox本体と同時購入率がダントツに高い『DOA3』。最新のスペックは見る者を魅了する。	34 POINT
3	2月22日	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	独特の恐怖感、未知の世界に足を踏み入れる怖さをグラフィックと音で表現した秀作。	33 POINT
3	3月21日	ガンヴァルキリー	セガ	360度自由に飛び回って敵を粉砕する爽快感。3Dシューティングの進化の姿がここに。	33 POINT
5	2月22日	DOUBLE S.T.E.A.L	ぶんか社	香港の街並みを再現したステージを爆走し、さまざまなミッションをクリアーするのだ!	31 POINT
5	2月22日	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	ヤリ込み度満点のレースゲーム。速さだけを競うのではなく、ポイント集めも魅力のひとつ。	31 POINT
5	2月22日	幻魔 鬼武者	カプコン	単なる移植ではない、他機種では実現できなかった要素満載。難易度も高くなった完全版だ!	31 POINT
8	2月22日	信長の野望・嵐世記	コーエー	シリーズ最新作『嵐世記』がコンシューマー機初登場。新要素も加わってやり込み度もアップ。	29 POINT
9	3月14日	式神の城	メディアクエスト	アーケードで人気のシューティングを完全移植。独特の得点システムに中毒者続出中!?	28 POINT
9	3月7日	NBAライブ2002	EAスクウェア	マイケルジョーダンも復帰した最新データのNBAバスケットボールゲーム。選手は実名で登場。	28 POINT
11	2月22日	天空 Tenku-Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	かっとび感満点のスノボードゲーム。カメラマンの前で華麗なテクを披露して高得点をゲット。	27 POINT
12	2月22日	ハイパースポーツ2002WINTER	コナミ	ウインタースポーツ10種目の競技を搭載。簡単操作ながら迫力あるアクションを再現。	26 POINT
13	2月22日	ESPN WinterX Game Snowboarding 2002	コナミ	アメリカの人気スポーツチャンネルのゲーム化。スノボの爽快感を楽しめるのだ。	25 POINT
13	2月22日	エアフォースデルタII	コナミ	世界中の軍用機を操り、さまざまなミッションをクリアーするフライトシューティング。	25 POINT
13	2月28日	斬 歌舞伎	元気	江戸時代を舞台に、個性的すぎる歌舞伎役者たちが、興業争いを行う奇抜な格闘アクション。	25 POINT
16	2月28日	METAL DUNGEON	パンサーソフトウェア	5人のサイボーグを操作して探索していく3DダンジョンRPG。リアルタイムバトルが熱い。	24 POINT
17	2月22日	ねずみくす	マイクロソフト	ヨーロッパの田舎町を舞台に、ネズミたちの冒険が始まる。Xboxならではの毛の表現が秀逸。	19 POINT

パイオニアのスタジオで

5.1chの魅力をみんなで体感しよう



1月発売の本誌Vol.1で募集した5.1ch体験イベントを実施したぞ。応募してくれた読者を招待して3月2日土曜日にパイオニアのスタジオをお借りして実施したのだ。今月は、この体験会の模様を紹介しよう。あわせて参加してくれたみんなからいただいたアンケート結果も紹介しちゃうぞ。さらに、セガのクリエーターのおふたりに5.1chの魅力もお聞きした。そんな体験してもらえて初めてよくわかる5.1chの魅力をバッチリお届けするこのコーナー。今月も五感で感じてくださいな。

5.1ch体感イベントを開催しちゃいました!!



←パイオニア宣伝担当の宮川氏から、5.1chの楽しみかたなどを説明していただいた。

今回のプログラムはまず、パイオニア宣伝担当の宮川氏から、スタジオの設備、5.1chの仕組みなどを説明していただいた。ここでは、実際にDVDにより5.1ch対応の映画を見ながら立体音響の説明をいただき、より5.1chの魅力を体感できた。宮川氏の説明のあとは編集部によるXboxタイトルの体験プレイ。『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』、『エアフォースデルタⅡ』、『DEAD OR ALIVE 3』といった5.1ch対応ソフトの音響を実際に聞いてもらうというもの。この体験プレイで、ソフトによっていかに音が違うかなどを実感してもらったのだ。第1部は、立体音響ともいえる5.1chなら、音の響きがどのようにゲームとして昇華されているのかを、わかってもらおうという内容。

読者で5.1ch未体験の人は、お店の体験コーナーなどで試してみてほしい。家ではなかなか出せない大きな音の中で体感してこそ、5.1chの魅力を感じることができるからだ。

スペシャルゲストは『HALO』日本版プロデューサー田寺詩乃氏

第2部では、マイクロソフトの田寺さんをゲストにお招きして、4月25日発売の『HALO』日本版をどこよりも早く体験してもらった。『HALO』は5.1Ch対応として、敵の声や銃撃戦などゲーム中の臨場感が、音でよりリアルに体感できるということから実演をお願いした。まず田寺さんによるデモプレイ。実際にプレイしていただき、ステージの流れを見ながら『HALO』の魅力についてお聞きすることができた。さすがにこの設備で5.1chをプレイすると重低音に驚き、敵の声にドキドキするほど。つづいて、参加者の中から代表者に実際にプレイしてもらい、田寺さんに解説をしていただいた。『HALO』のゲームとしてのおもしろさだけでなく、5.1chの魅力も十分伝える内容となった。

今回のように、5.1chの魅力について体験してもらえる機会を今後も開催していく予定なのでお楽しみに。



←代表者のプレイを見ながらの田寺さんの解説。5.1chの臨場感をじっくり味わってもらえたのではないだろうか?

みんなの感想は?

来場者の15パーセントが所有し、対応ソフトの充実次第では75パーセントの人が購入を検討中という5.1ch。現状では部屋の都合などあって導入に踏み切れないと言う人も多かった。イベントを体験したあとで行ったアンケートの中から意見を紹介しよう。「会場の装置がすごすぎて圧倒されてしまいました」(会社員)「『HALO』といっしょに5.1chを購入することに決めました」(会社員)「『HALO』は非常におもしろそう。5.1chの臨場感はスゴイです」(専門学校生)「ヘッドホンでも5.1chを体験できるシステムがいいですね」(高校生)「もう少し安くなったら」(自営業)



↑『HALO』の魅力は、その壮大なストーリーのおもしろさ。単にエイリアンとの戦いを描いただけではない。SF超大作なのだー

セガのクリエーターに5.1chの魅力を聞いたゾ

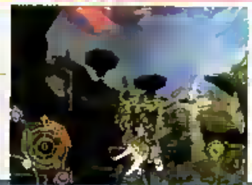
映像の場合、後ろを振り向いても何も見えませんが、5.1chの場合、後ろから迫る足音や上空から落ちてくる爆弾を感じることができる。また臨場感を増すだけの使いかたにとどまらず、3Dになって3Dじゃなきゃできない遊びが生まれたのと同様に、5.1chだからこその遊びが出てくる可能性はありますよね。「JSRF」の場合、アクションゲームなので、遊ぶ人をどこまでキャラクターとシンクロさせられるかが作る側としての大きな勝負どころです。5.1chになって本当に周囲に人がいるかのように声が聞こえるようになった。皆さん、5.1chの環境をご家庭に!

JSRF
ジェットセットラジオフューチャー
ディレクター
菊池 正義氏(スマイルビット)



←みんなで楽しくシブヤの街を駆けめぐろう。

ガンヴァルキリー
ディレクター
五百蔵 容氏(スマイルビット)



←虫のような敵を、360度自由に滑空しながらやっつけよう。

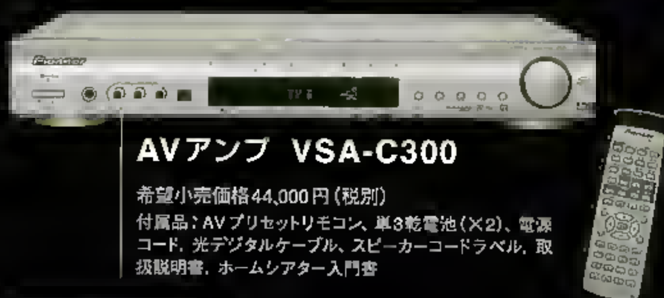
「ガンヴァルキリー」は、四方八方を敵に囲まれ、しかもプレイヤーは360D度の立体空間を自由に動き、飛びまわれるというゲーム性なので、その空間感を強調できる5.1chサウンドは、とくにありがたい機能でした。周囲に蠢く敵の気配や、すんでのところで敵の攻撃を避け、敵の弾がすぐ側をすり抜けていく感覚、ダッシュ時に自分の後ろに取り残されていくバックファイアの音など、立体音響でなければ実現不可能だった、SFアクション的な"音の快楽"を、多数用意できたと思っています。感情に訴えかけるシチュエーションを格段に構成しやすくなると思います。

おすすめはパイオニア5.1chドルビーサラウンドシステム

5.1chを自宅で楽しむためのオススメ機種のご紹介。パイオニアのホームシアターは、ドルビーデジタルやDTSなどのサラウンドフォーマットへの対応はもちろん、パイオニア独自の音響技術から生まれた"ADVANCED THEATERモード"をはじめとした、数々のサラウンドモードも搭載。ソフトや好みにあった音場から、夜間の鑑賞など、視聴環境に応じた音場まで、リモコンによって簡単に操作することができるのだ。狭い部屋でも広いリビングでも、同じシステムで簡単設定が可能。もちろん高度な設定だってできちゃうぞ。5.1chの臨場感は、DVDやテレビ、ゲーム機で対応したXboxもゲームの楽しさをさらに広げてくれる。

また、ひとりでじっくり遊びたいときや深夜に役立つのが"ヘッドホンサラウンド"。ヘッドホンスピーカーの音を、あたかも5.1chのスピーカー環境でサラウンドさせているように再生。立体感と奥行き感のある音を再現してくれる。また、BSデジタル放送の5.1chにも対応しているので将来性もバッチリなのだ!

スピーカーの接続もスピーカーコードに貼って使える色分けシールが付属しているのですごく便利。光ケーブルが付属しているのもうれしいね。



AVアンプ VSA-C300

希望小売価格44,000円(税別)
付属品:AVプリセットリモコン、単3乾電池(×2)、電源コード、光デジタルケーブル、スピーカーコードラベル、取扱説明書、ホームシアター入門書

これで5.1chの魅力がキミの部屋に!!



防磁設計5.1chスピーカーシステム S-HS01

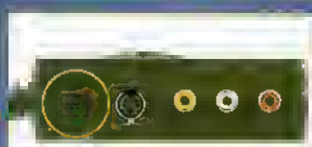
希望小売価格31,000円(税別)
フロントスピーカー×2／サラウンドスピーカー×2／センタースピーカー／パワードサウファー　付属品:スピーカーコード(フロント用:5m×2、サラウンド用:10m×2、センター用:5m)、RCAピンコード、スピーカーコードラベル、滑り止めパッド×15(フロント／サラウンド／センター用)、取扱説明書

接続はデジタルに、本体の設定も要チェック!?

パイオニアのシステムなら光ケーブルを標準で付属しているので、追加購入するのはXbox拡張AVパックかXboxコンポーネントパックだけ。接続にはパックに付属の映像ケーブルとアンプに付属の光ケーブルを利用するのがいいぞ。光ケーブルをAVアンプの"DIGITAL IN"端子とAV(コンポーネント)パックに接続。これで音声はオーケー。映像は、AVパックをAVアンプに接続してからテレビにつなぐか、パックから直接テレビの入力端子に接続しよう。

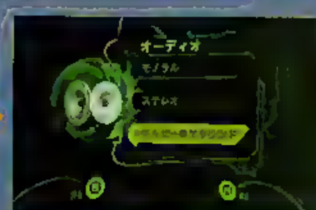


AVアンプVSA-C300には、前面1系統を含め映像・音声の入力端子が5系統も装備されているので、ゲーム以外も十分接続可能なのだ。接続機器の管理を行うことも可能だ。音質重視でXboxと光ケーブルで接続しよう。



Xbox拡張AVパックor Xboxコンポーネントパック

拡張AVパックにつなげばまずは接続完了。映像はAVアンプ経由でテレビに接続してもいいし、直接テレビに接続してもいいぞ。もちろんお好みで決めよう。ほかの機器も接続しているなら、アンプ経由がいいぞ。



忘れちゃいけないのが、Xbox本体の設定。いくら5.1chの接続をしていても、設定画面で5.1chの機能を活かしておかなければ体感することができないぞ。設定→オーディオ→ドルビーサラウンドの順で操作しよう。


Microsoft
渋谷公園通り 90R　3rd 7,700rpm 131km/h　by Ferrari 360 Modena
スポーツカーの疾さは、タイムだけで表せない。
世界一のドラテクを磨け。
舞台は東京、ニューヨーク、サンフランシスコ、ロンドンの街を忠実に再現した150以上のストリートコース。マシンは、実在29車種のスーパースポーツ。スタイル＆サウンドはもちろん、クラッシュ時のダメージやブレーキングで焼けるローターもリアルに再現。競うのはラップタイムではなく、ドリフトの美しさ プロジェクトゴッサム。
PROJECT GOTHAM
World Street Racer
XBOX
Xbox.jp



Only on Xbox
XBOX
迷宮探索型ロールプレイングゲーム
METAL DUNGEON
メタルダンジョン
Xbox・日本初RPG！
科学と魔法の世界・アランサスに、
最強最悪のウェポニックモンスター降臨！
"魔神"に支配された鋼鉄迷宮に挑む
強化戦士"リーインフォーサー"！
人類の英知をかけて"魔神"を封印せよ！
開催！ METALDUNGEON トレジャーハンター選手権!!
賞品総額1000万円！
ゲーム中のレアアイテムで豪華賞品を手に入れよう！
ゲーム中に見つかるレアアイテムのパスワードを送ると、先着で豪華賞品をプレゼント！
誰よりも速くスーパーレアアイテムを見つけよう！
◆電撃コース
1等：「METALDUNGEON」ロゴ入り帽子 500名様
2等：「METALDUNGEON」オリジナルトランプ 2000名様
3等：「METALDUNGEON」特製ステッカーセット 8000名様
◆パンサーコース
1等：シャープ液晶テレビ「AQUOS」15V型 2名様
2等：「METALDUNGEON」ロゴ入りMA-1ジャンパー 100名様
3等：「METALDUNGEON」ロゴ入りヘッドフォン 300名様
4等：「METALDUNGEON」ロゴ入りメタルケース 500名様
5等：「METALDUNGEON」部隊章ワッペン 1000名様
詳しくは封入チラシ、弊社ホームページ及び電撃王本誌にて!!
協力：電撃王（株式会社メディアワークス）
http://www.panther.co.jp/
「魔神の眼」
「魔神の翼」
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE
インターレックス株式会社
TEL.03-5232-5850 FAX.03-3798-2286
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です
"METALDUNGEON"及び"メタルダンジョン"はインターレックス株式会社の登録商標です

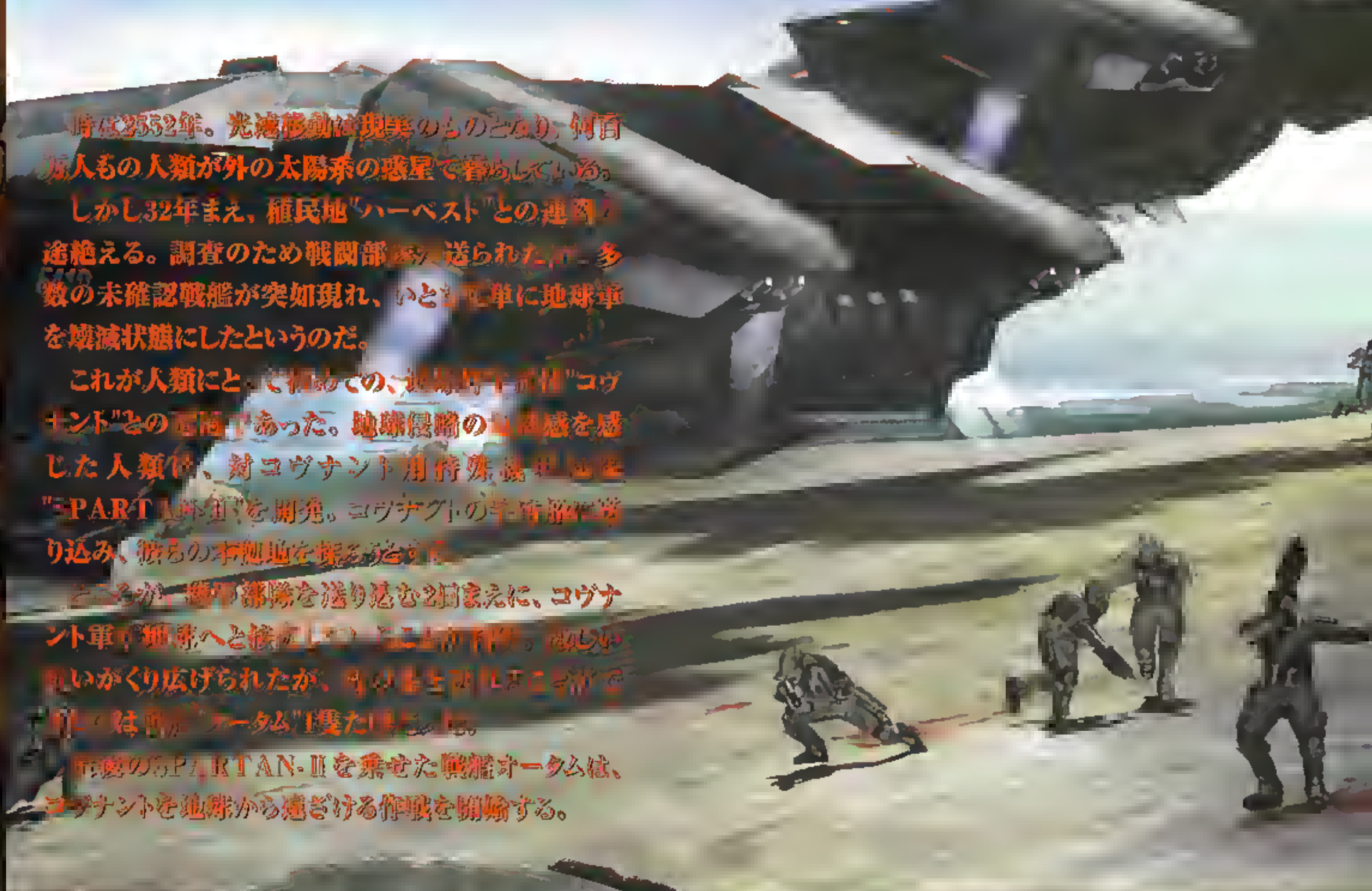

XBOX
オペレーションスタート
Xbox で任務開始
機甲兵団
J-PHOENIX+
ジェイフェニックスプラス
TM
初回限定 大河原邦男Ver. 発売決定!
❶描き下ろし
特別イラストパッケージ
❷カラーピクチャーレーベル
❸メカイラストポストカード(3枚組)
Xboxでの発売を記念して、初回生産分全てを特別バージョンにて発売!
メカデザインコンセプト「大河原邦男」氏
入魂のパンツァーフレームが続々登場!
3機の機体を自在に乗り換えることのできる
「パイロットチェンジシステム」を駆使し、幾
層にも重なる巨大建造物等の新ステージや
新ミッションを攻略せよ!!
6月発売予定 価格 ¥6,800(税別)
―あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 2002
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoft の許可を得て使用しています。
TAKARA


XBOX
マッドダッシュ
レーシング
CRYSTAL DYNAMICS
緊急告知
Xboxのお店へダッシュ!
マッドダッシュ
グランプリ
2002
開催決定!
賞品総額
100万円!!
4月下旬発売予定
予定価格 6,800円(税別)
マッドダッシュ レーシングの発売を記念して、
ビッグなイベントを開催するぞ。
地方大会、王者決定戦を勝ち抜いたヤツが、真のチャンピオンだ!
Xbox試遊台設置店では、4月12日より体験版がプレイできることになっている!
本番に備え、今すぐお店に行って腕を磨いておこう!
地方予選、王者決定戦は5月のGoldenWeekに行う予定だ。
詳細は4/12、4/26発売のファミ通、4/30発売のファミ通Xboxで要チェックだ!
協力
XBOX
WEEKLY ファミ通
ファミ通 Xbox
Happinet
SOFT BANK commerce


XBOX
THRUSTMASTER®
でゲームの新しい扉が開く
Freestyler Board™
8MB
Memory unit
Firestorm™
Programmable Gamepad
Top Gun
Fox 2 Pro™ Joystick
360Modena® Racing Wheel
XBOX
THRUSTMASTER

史上最高のF.P.Sが満を持して

THIS IS A PLACE FOR CARNAGE.
THIS IS HALO.



時は2552年。光速移動は現実のものとなり、何百万人もの人類が外の太陽系の惑星で暮らしている。

しかし32年まえ、植民地"ハーベスト"との連絡が途絶える。調査のため戦闘部隊が送られたが、多数の未確認戦艦が突如現れ、いとも簡単に地球軍を壊滅状態にしたというのだ。

これが人類にとって初めての、地球外生命体"コヴナント"との遭遇であった。地球侵略の危機感を感じた人類は、対コヴナント用特殊強化兵"SPARTAN-II"を開発。コヴナントの[illegible]に送り込み、彼らの本拠地を探ろうとする。

ところが、強化部隊を送り込む2日まえに、コヴナント軍が地球へと接近していることが判明。激しい戦いがくり広げられたが、[illegible]残ったのは戦艦"オータム"1隻だけとなった。

最後のSPARTAN-IIを乗せた戦艦オータムは、コヴナントを地球から遠ざける作戦を開始する。

HALO

本体発売以前から、Xbox用オリジナルの大本命として大きな注目を集めてきた「HALO」がいよいよ日本に上陸する。人間の内なる本能を呼び醒ます空前の爽快感、テレビゲームを超越した大スペクタクルに陶酔せよ！

タイトル	ヘイロー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	SFシューティングアドベンチャー
発売日	4月25日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	Bungie Studios	制作者	プロデューサー：田寺詩乃
ブロック数	ゲームデータ 2800ブロック	システム対応	5.1ch
その他	Xboxシステムリンクケーブル対応（最大4台16人まで）		

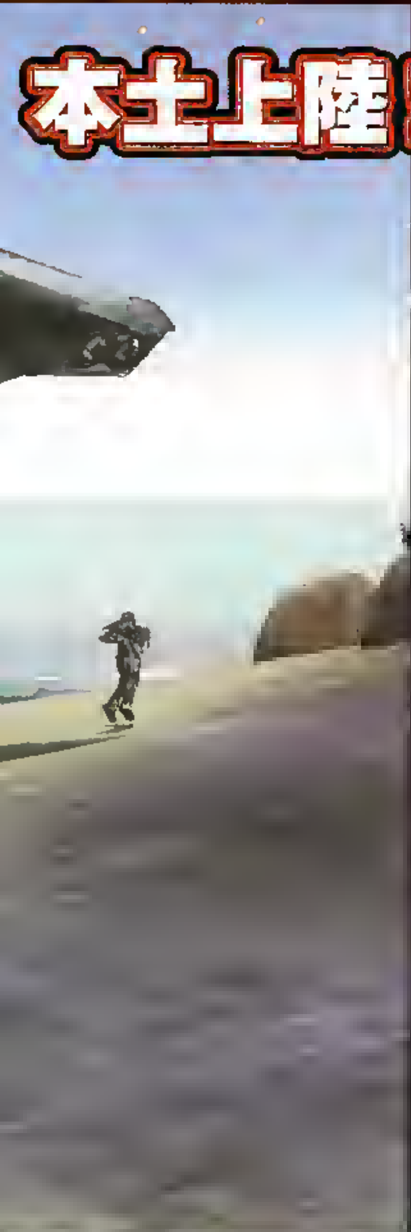
Main Charactres>>>

「あと90秒で
まわりは
敵だらけよ」



コルタナ

戦艦オータムの中枢部で、マスターチーフをはじめとした地球軍の兵士にさまざまな情報、戦略を与えてくれる高度なAI（人工知能）。地球外生命体"コヴナント"のネットワークにハッキングして情報を引き出したり、通信を混乱させる能力も持つ。各作戦は彼女の指示に従って進行してくことになる。



本土上陸！本能のままに撃て!!

血湧き肉踊るHALOの圧倒的な魅力とは？

北米でXbox初のミリオンセラーを記録し、昨年度における数々のゲーム関連の賞を総なめにした『HALO』(ヘイロー)が、来る4月25日、いよいよ日本で発売される。『HALO』は、F.P.S(ファースト・パーソン・シューティング)と呼ばれるプレイヤー視点で進行していくタイプのゲーム。地球外生命体コヴナントと戦いながら、謎の環状惑星HALOの秘密を解き明かしていくというSFシューティングアドベンチャーだ。多彩な銃器で敵のエイリアン軍団を撃ちまくる爽快感、熾烈な戦場が眼前に広がる臨場感と緊張感、そして、探求心をそそる壮大なストーリー。Xboxのパワーによって、F.P.Sならではの楽しさが最大限に表現された『HALO』のプレイ感覚は、体験する者すべてを圧倒すること必至だ。今回は、そんな『HALO』の魅力を余すことなく紹介していこう。

撃ちまくりの爽快感



「HALO」最大の魅力は、何と言っても闘争本能を刺激する銃撃戦。無数の弾丸が乱れ飛ぶ戦場の中、襲い来るエイリアンの軍団を撃って、撃って、撃ちまくれ！

何でもありの自由度

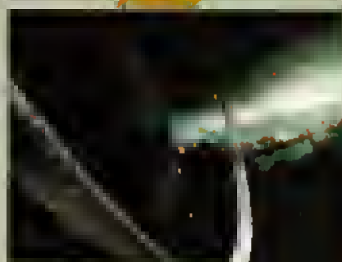
敵の武器や乗り物を利用したり、乗り物で建物内に強引に突っ込んだりできる"何でもあり"な世界。プレイヤーの数だけ戦法が生まれ、戦いのドラマが紡がれる。



壮大かつ緻密な物語



地球外生命体コヴナントの目的とは？ 環状惑星HALOに眠る謎とは？ "撃つだけ"のシューティングにとどまらない、重厚な物語と世界観がプレイヤーを引き込む。





マスターチーフ（プレイヤー）

対コヴナント戦のための特殊部隊"SPARTAN-II"の最後の生き残り。バイオ技術による身体能力の強化など最高レベルの戦闘能力を有する戦士で、艦内では尊敬の念を込めてチーフと呼ばれている。戦闘服にコルタナのような人工知能をサポートするクリスタルを搭載し、ともにHALOの謎を解き明かしていく。



「彼を起こすときがきたようだな」

ジェイコブ・キース艦長

長きにわたりコヴナントの戦いに力を尽くしてきた、戦艦オータムの最高司令官。過去、コヴナントを相手に多くの作戦を成功させた戦略家で、リーダーとしての信望も厚い。彼が冷凍睡眠中のマスターチーフを目覚めさせるところから物語は始まる。



「聞いたか！
パーティーの時間だ！」

ジョンソン軍曹

不屈の精神を持った戦士の集まりである地球軍・海兵部隊のリーダー。少しケンカっ早いが情には厚く、マスターチーフとは別の経路で戦艦オータムを脱出。HALOで再会することになる。

HALO NEWS Xbox：「HALO」は当初Mac用のゲームとして開発されていたが、米マイクロソフトが2000年6月に当時の開発メーカーだったBungie Software社（現Bungie Studio）を買収。それを機にXbox向けタイトルして新たに開発がスタートした。2000年11月15日、北米でXbox本体と同時に発売され、Xbox初のミリオンヒットを記録。

Battle 本能の赴くままに

『HALO』の圧倒的な爽快感は、敵エイリアンに向けて弾を放つシューティング部分に集約されているといえる。右トリガを引くと放たれる銃弾の一発一発がコントローラーに振動として伝わり、激しい銃音を響かせ、身体中の全神経を刺激する。敵に向かって突進しながらライフルを乱射したり、物陰に身を隠しながらハンドガンで撃ったり、スナイパーライフルで遠距離から狙撃したりと、プレイスタイルも自由自在だ。高度なAIを備えた敵はフィールドのあちこちでプレイヤーを狙っている。戦況を判断し、敵弾をかいくぐりながら銃をぶっ放せ！





武器インジケータ
(使用武器／グレネード残弾数／マガジン残弾数)

ヒットポイント
シールドインジケータ(ダメージを受けても一定時間後に自動回復)

モーショントラッカー
(敵や味方、車両等の位置を表示)

照準
(射程内に敵がいると赤く発光)

スティックの操作

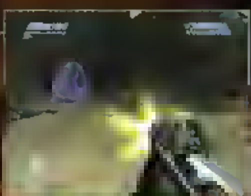


⬆2本のスティックを使うことで、移動と視点を同時かつ別々に動かせる。

ボタンの操作



⬆武器は左右のトリガで使用。スティックを押し込むボタン操作も重要。



基本は武器使用（右トリガ）

『HALO』のアクションの核となる武器発射。画面中央の照準を敵に合わせ、射程内に捉えたら(照準が赤くなる)右トリガで発砲するのが銃撃の基本だ。多くの武器は、右トリガを引きっぱなしにすることで連射や"ため"撃ちが可能。



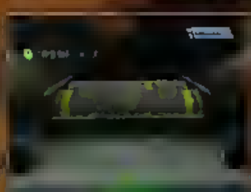
グレネードで一網打尽（左トリガ）

グレネード(手榴弾)は左トリガを引いて投げる。視点を上げ、角度をつけて投げるとより遠くへ、視点を下げて投げると近距離爆破が可能だ。誤って爆風に巻き込まれるとプレイヤーも大きなダメージを負ってしまうので注意しよう。



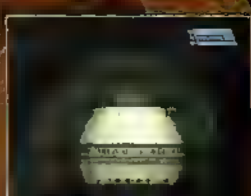
荒っぽい近接戦闘（Bボタン）

銃器の柄で敵を殴りつける近距離への攻撃。敵の背後からこの一撃を当てると周囲に気づかれずに敵を仕留められるので、かなり重宝する。持っている銃器によって攻撃のリーチが異なり、アサルトライフルなどは有効距離が長い。



障害物はジャンプで（Aボタン）

フィールド上のちょっとした障害物や段差は、ジャンプをすることでラクに越えられる。数は少ないが、ジャンプなしでは進めない箇所も存在する。マルチプレイではジャンプして相手の照準を揺さぶる"ジャンプ避け"なんて技も？



暗いときはライト！（白ボタン）

戦闘服に組み込まれているフラッシュライトをつければ、暗い場所でも視界が良好に。スナイパーライフル使用時は暗視カメラがONになる。使用中はエネルギーを消費するが、一定時間消しておくと自動的にチャージされる。

武器を調達しながら戦え！

戦いに必要不可欠な武器は、敵を倒した際に敵が手放した武器を拾うなど、随時、調達しながら進んでいくのが基本となる。とくにコヴナントは、自分たちが使用している武器に弱いという弱点があるので、プラズマライフルなどは大活躍。武器の調達・交換も勝敗を握るカギになるぞ。



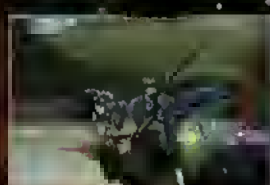
⬅コヴナントたちはプラズマ系の武器やニードラーを持っている。奪えば大きな戦力になるはずだ。

⬇戦いに敗れた隊員の側に貴重な武器が落ちていることも多い。



己の身は己で守れ！

チーフがいくら強靭な戦闘服を身にまとっているといっても、敵の一斉射撃にかかったらとてもじゃないが勝ち目がない。物陰に身を隠しながら戦ったり、グレネードで敵を散らしたりと、できるだけ安全かつ有利に戦いを進めよう。多勢に無勢のときは、一度退くことも賢い選択だ。

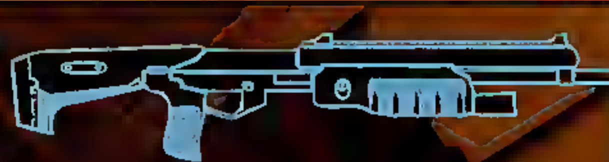


⬆シールドが危険なときは、いったん退いて回復を待つことも必要。

➡敵が残していったビームシールドなども、どんどん利用していきたい。



Weapons 勝利のための武器



プレイヤーが使用できる武器の種類は、じつに多種多様。敵の戦闘機を一発で撃破するロケットランチャーやターゲットに付着させられるプラズマグレネードなど、見ているだけで楽しくなるような武器ばかり。しかも敵からニードラーやプラズマライフルといった武器を奪い、使用することも可能なのだ。同時に2種類の武器を持つことが可能なので、状況に応じて武器を使い分けていこう！

地球人の武器



➡マガジン内の弾薬が少なくなったらすかさずリロード！

コヴナントの武器



➡プラズマライフルは、連射が続くとオーバーヒートする。

ズームで遠隔射撃！



⬆➡スコープを搭載した武器はズーム機能を使って遠隔射撃を行うことが可能。右スティックを押し込むことで拡大する。

M6Dハンドガン



プレイヤーが最初に手にする携帯銃。小型ながら威力は見た目以上に強力で、2倍率のスコープ機能も備えている。

MA5Bアサルトライフル



弾薬の数が豊富で、長時間のオートマチック連射が可能。その撃ちまくり感は誰でも虜になること間違いなし。

S2AMスナイパーライフル



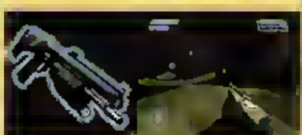
2倍率と8倍率の2段階に拡大するスコープを使った遠隔射撃を得意とする。暗い場所で重宝する暗視カメラも搭載。

M19 SSMロケットランチャー



数々の武器の中でも威力はメガトン級。コヴナントの戦闘機も一発で撃破する。2倍率のスコープ付きで中距離への威嚇も。

M90ショットガン



近距離で抜群の威力を発揮し、中・遠距離では複数の敵をまとめて倒せる。弾薬の装填（リロード）に時間がかかるのが欠点。

M9 HE-DPグレネード



爆発を起こして複数の敵にダメージを与える手榴弾。敵をふっとばして散らすこともできる。一度に4発まで携帯可能だ。

プラズマライフル



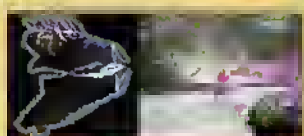
コヴナントのエネルギー銃で、彼らに対する威力は絶大。ただ、連射し続けるとオーバーヒートを起こしてしまうので注意。

プラズマガン



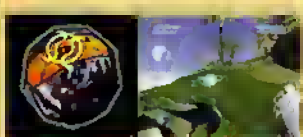
右トリガを引き続けてから放すことで、強力なため撃ちができるのが特徴。ただしそのぶん、エネルギー消費も速くなる。

ニードラー



赤い閃光がどこまでもターゲットを追尾し，捉えた敵を貫通するエネルギー銃。もっともエイリアンっぽいフォルムもグッド。

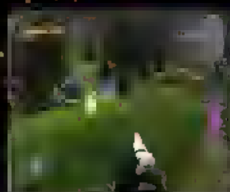
プラズマグレネード



コヴナントが使う手榴弾で威力は地球人のグレネードよりも大きい。ターゲットの身体に付着させることも可能になっている。

Ballet

弾切れのときは各武器に合った弾薬の補給が必要。装備中の武器と同じ武器の上を通過しても、自動的に補給されるぞ。



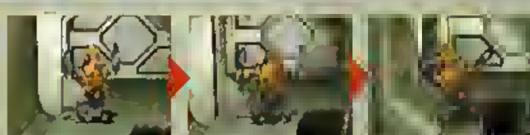
⬅万が一、持っている両方の武器が弾切れになってしまった場合は、敵から逃げつつ弾薬を捜せ！



⬅戦艦オータムには多数の武器が保管されている武器庫もある。見つけて利用しない手はない。

敵エイリアンも何とも魅力的！

コヴナントと呼ばれる敵エイリアンたちは，高度なAIによってまるで1体1体が意志を持っているかのような細かい動きを見せる。その戦法の賢さ，鋭敏さはプレイモードの難度が高くなるにつれて増し，プレイヤーを苦戦させるぞ。敵の屍や飛び散った体液がいつまでも消えずに残る戦場跡は，凄まじいのひとこと！



チーフに銃口を向けられ逃げまどう姿。ときにはコミカルな一面も。



倒れ込んだ瞬間に自らの銃を乱射し，宙に飛ばされるなんてことも。

激戦を物語る屍の山……！



⬅戦いのあとには、おびただしい数の銃と敵（ときには味方も）の屍の山が。

HALO NEWS Awards：昨年北米用Xboxで発売された「HALO」は，すでにテレビゲーム関連のショウやメディアで数々の賞を受賞している。最近では2月に催されたAnnual Interactive Archievement Awardsで，昨年度もっともすばらしいゲームに授与されるGame of the yearを受賞。2000年度E3におけるBest Of Action Gameの受賞も記憶に新しい。

Machine HALOを彩る乗り物の数々

『HALO』の世界の楽しさを大きくふくらませているのが、ゲーム中に登場するいろいろな乗り物。本来は、広大なフィールドを迅速に移動するための車両なのだが、ただ運転しているだけで楽しかったりする。ワートホグで自由気ままに疾走したり、戦車であたりかまわず大砲を撃ちまくったり、敵の戦闘機を奪って遊覧飛行したりと、ゲームの目的には縛られない自由な楽しさがそこにはあるのだ。もちろん、敵を乗り物でひいて倒したり（！）と攻略的にも大活躍！





↑運転時は通常の主観視点ではなく後方視点に変化。同乗者がいる場合は画面右上に各隊員のライフが表示される。

マシンは乗り降て自由！



↑乗車・降車はシームレスに可能。乗り物は消えないので、気軽に利用できる。

ときには使命を忘れて……？

美しく広大な自然に覆われた『HALO』には、しばし使命を忘れて足を止めたくなるポイントが満載。ときには何も考えずにドライブしてみるのも楽しいゾ。



←仲間の兵隊を助手席に乗せ、ご機嫌に海辺を疾走中。最高だゼ！

H12 LRV ワートホグ

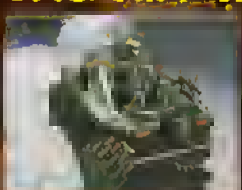
乗員：3名
重量：3.5トン
装備武器：12.7mm 3連機関砲



移動に射撃にマルチなシープ

M12 LRVは地球軍が所有する4輪車で、運転席と乗員（助手）席、後部機銃席に各1名と計3名までの搭乗が可能。機動性に優れていて高速で移動できるほか、機関砲が装備されているため武器としても使用できる。悪路をものともせずガンガン走れるため、ステージの随所で活躍する乗り物だ。

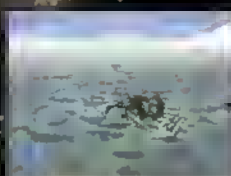
3人まで乗車可能！



←仲間の隊員がそれぞれ助手席と車両後部に乗車。



←機関砲と乗員席からの同時射撃はかなり頼もしい。



↑水中だって何のその。ところかまわず走って行ける。

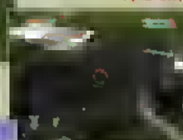
マルチプレイで真価を発揮！

マルチプレイヤーモードでチームを組めば、3人のプレイヤーがそれぞれ別の席に乗り込んで役割を担当できる。3人の呼吸を合わせながらの運転や攻撃は、多人数プレイならではの楽しさと言えるだろう。

運転席



乗員席



機銃席



←↑乗員席は通常通りの主観視点だが、運転席と機銃席は後方視点でのプレイになる。少し新鮮な感覚だ。

ゴースト

乗員：1名
重量：3.25トン
装備武器：プラズマ・キャノン2門（100-250kW）



浮遊感が心地よいスクーター

コヴナントの標準的な偵察・走行車両で、地面から少し浮遊した状態で高速移動できる。プラズマ・キャノンを2門装備し、そこから発せられる電光弾はかなり高い威力。このマシンを手に入れるためには、敵から奪うのがいちばんてっとり早い。





↑浮いているので、氷上でもスイスイ高速で移動できる。

敵から奪い取ろう！



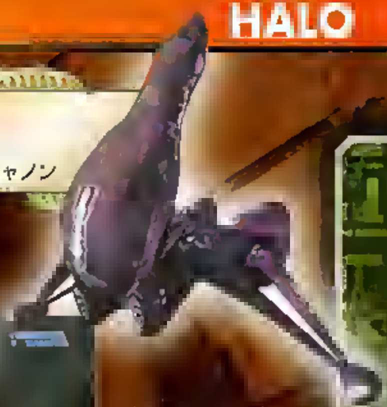
←搭乗している敵を攻撃し、倒れたところをタイミングよく奪い取るのがコツ。

高所へも移動できる唯一の飛行型

コヴナントが使用する小型戦闘機で、ゲームに出てくる乗り物の中で唯一空を飛ぶことが可能。飛行中の感覚はまるで鳥になったような気分だ。武器はゴーストと同じプラズマ・キャノンに加えロッド・キャノンも装備し，左トリガを引き続けて発射。この機体も敵から奪うのが入手方法となる。

バンシー

乗員：1名
重量：2.25トン
装備武器：プラズマ・キャノン／副砲：燃料ロッド・キャノン



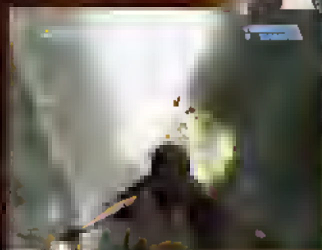
上空から攻め込もう！



←コヴナントが乗り込もうとしているところを襲撃。手に入れるには，強奪するしかないのだ。



←バンシーは対地上攻撃を得意とする。要塞を守る敵に向かい，プラズマ・キャノンを一斉発射！



←敵が操縦しているバンシーと空中戦を行うなんてことも可能。マシンにはシールドゲージがあり，これがゼロになると墜落してしまうぞ。ワレ敵戦闘機ノ撃破ニ成功セリ！

M808Bスコーピオン MBT

乗員：1名（+4名）
重量：66トン
主砲：90mmHV／副砲：7.62mm AP-T



圧倒的な火力を持つ最大最強の戦車

対車両攻撃用の地球人の戦車で，搭載している主砲はコヴナントの車両をも一撃で破壊する。副砲として機銃も備え，対人攻撃も可能。装甲には頑丈で軽いセラミックチタンが使われており，コヴナントの攻撃をいっさい寄せ付けないぞ。キャタピラ上には海兵隊員が4人まで乗り込むことができ，敵の歩兵を攻撃してくれる。



戦車でコヴナント軍を一掃！



↑建造物の屋内にも強引に侵入していける戦車。大きな図体のわりに，意外と小回りが利く頼もしさだ。

4人まで協力攻撃！



←近くの海兵隊員たちが戦車にワラワラと集まってきて……。



➡左右のキャタピラの上部に搭乗完了！各自，近くの敵を攻撃する。

ガンプラント



全方向に死角はナシ！

コヴナントたちの軽量砲台で，彼らが拠点としている場所に数多く存在する。機銃から放たれるプラズマ弾は，対人攻撃用としてはかなりの威力。ただ，固定砲台のために走行は不可能で，逆に狙い撃ちされやすいのが弱点。

敵を倒して奪え！



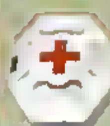
←銃座に乗っているグラントをライフルで襲撃！



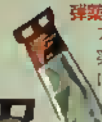
↑すぐさま座席に乗り込み，近くに寄ってくる敵たちを一掃してしまおう！

Item

体力を回復するライフパックやシールドを強化するブルーオーブ等，激戦を手助けしてくれるアイテムを紹介！



ライフパック
プレイヤーのヒットポイントを全回復する。取るタイミングを考えて最大限の有効利用。



弾薬
アサルトライフル用の弾薬パック。弾薬は自動的にMAXまで装填される。



ブルーオーブ
一定時間ステルス（光学迷彩）状態になる。敵に気づかれずに攻撃をすることが可能。



弾薬
ハンドガン用の弾丸パック。LEVEL1では武器庫にも置かれているぞ。

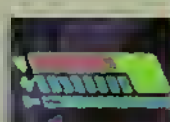


レッドオーブ
シールドの耐性が3倍に強化される。強敵には心強いアイテムだ。



←うっすらと存在が揺らいで見えるが，敵には気づかれにくくなる。

➡オーブを取るとシールドインジケータが緑色に変化して効果を発揮。



HALO NEWS Web：Xboxの公式サイトであるxbox.jpのリニューアルとともに，『HALO』の日本版公式サイトがオープン！ すでにストーリーやゲームなど，『HALO』の3大特徴について書かれたページが公開されており，『HALO』の情報を手軽に知ることができる。Flashを使ったサイトデザインも秀逸！ http://xbox.jp/software/halo/

Campaign 広大な舞台と壮大なドラマ

----- Prologue -----

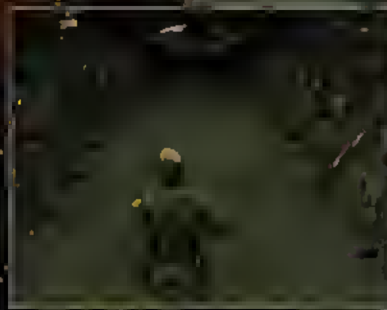
「HALO」の物語は、地球軍最強の強化特殊部隊"SPARTAN-Ⅱ"の最後の生き残り、マスターチーフ（プレイヤー）が長いコールドスリープから目覚めるところから始まる。

地球軍の戦艦オータムは地球から遠く離れた場所へとワープを行うが、それを交戦中のコヴナント軍に追跡されてしまい、艦隊への接近を許してしまう。オータムのキース艦長は緊急戦闘態勢アルファを発令。戦艦に属するすべての小隊が動き出したのだ。いま、人類とコヴナントとの壮絶な決戦が始まる！





⬆ブラインドワープによって難を逃れた戦艦オータム。しかしそこに待っていたのは……。



⬅⬆予期せぬコヴナントの接近により、すべての乗組員が緊急事態に備え始める戦艦オータム。海兵隊のリーダーであるジョンソン軍曹は「お前らパーティーの時間だ！」と隊員たちに奮起を促す。

LEVEL 1 オータム脱出



---- Pillar of Autumn ----

戦艦オータムにコヴナントが襲来！

マスターチーフが目覚めた直後、コヴナント軍が戦艦オータムの内部に潜入。艦内で縦横無尽に暴れ回り、乗組員をつぎつぎと襲撃し始めた。彼らが戦艦オータムを占領するのはもはや時間の問題。チーフはキース艦長に呼び出され、ブリッジへと向かうことになる。このステージはチュートリアル的な役割も兼ねており、段階的に操作を習得できるぞ。



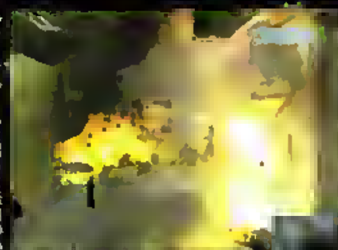
⬆チーフがコールドカプセルから出るところからゲームはスタートする。



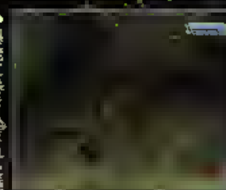
⬅序盤は操作法をチュートリアルしてくれる。



➡シールドをチャージすれば準備完了だ。



➡クリオルームを出ると艦内のいたるところですさまじい爆発が！



➡爆発に巻き込まれた乗組員は無惨にも……。



➡すぐそこまで敵が。キース艦長のもとに急げ！



⬅ブリッジに着くと、キース艦長とコルタナから戦況が説明される。

コルタナとともに退避せよ！

事態を察したキース艦長は、オータムの総員に退避命令を発する。チーフは艦長からオータムの心臓部であり、地球軍のあらゆる情報を有しているい[illegible]のコルタナを託され、オータム[illegible]出を図る。



⬅ブリッジの外には敵が。受け取ったハンドガンで撃退せよ！



➡少し進むと長時間連射が可能なアサルトライフルも手に入る。



⬅艦内のあちこちでコヴナントが暴れ回っている。



⬅壊れたドアは武器で殴りつけると開くぞ。



⬆脱出ポッドに着いたら、急いで脱出艇に乗り込め！

脱出成功！



⬅オータムからの脱出に成功。彼らがこれから向かう先はどこなのか？



グラント Grunts

甲羅のようなアーマーで身を守るコヴナント。いわゆるザコ的な雑兵でそれほど強くはないが、群れを成して行動するので油断はできない。

LEVEL 2　知られざる大地



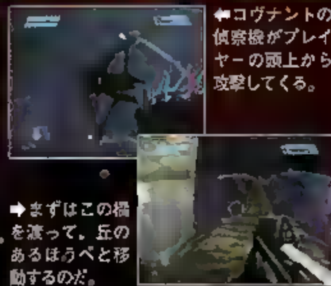
HALO

惑星HALOで待つものとは……？

オータムを脱出したチーフたちが不時着したのは、輪状構造物の内輪に大地が広がる惑星HALO。そこには、すでにコヴナントの捜索部隊が待ち受けていた。彼らの攻撃を回避しつつほかの脱出艇を捜すチーフは、やがてジョンソン軍曹をはじめとするオータムの海兵隊員らと合流。だが、再会を喜ぶ間もなく、コヴナントの降下艇が挟み撃ちをかけてくる。



↑この美しい大地が広がる惑星で、コヴナントとの激しい戦いがくり広げられる。



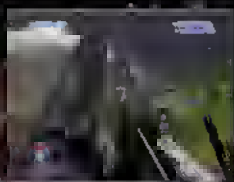
←コヴナントの偵察機がプレイヤーの頭上から攻撃してくる。

→まずはこの橋を渡って、丘のあるほうへと移動するのだ。

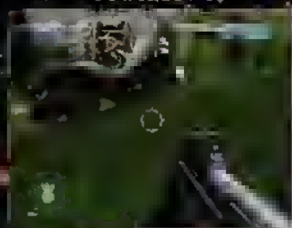


↑降下艇から降りてきたのはコヴナントの小隊。囲まれないように慎重に倒していこう！





↑この建物の近辺では別ルートで脱出した隊員と合流できる。



↓味方の救助艇からワートホグが支給される。

ワートホグで出発！



←仲間の兵士とワートホグに乗り込み、人工の洞窟へと侵入。この先にはいったい何が待つ？

エリート　The Elites

高度な戦術と野獣のような凶暴さを併せ持つ大型のコヴナント。驚くほどの腕力を持つ彼らには複数の種類が確認されている。

迷ったときはナビポイント！

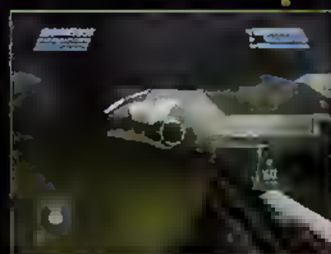


↑赤い矢印の方向に向かって進んでいけば、重要物にたどり着けるのだ。

ナビポイントとは重要な目標物を知らせるナビゲーションシステム。画面には赤い矢印と目標までの距離で表示。場面場面でコルタナが誘導してくれる。

3隻の脱出艇を捜し出せ！

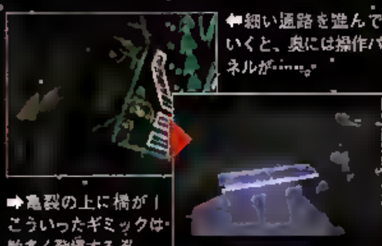
チーフたちはHALOに不時着したという3隻の脱出艇を捜すため、ワートホグで地表を駆ける。人工的な洞窟が横たわり、神秘的な建造物が点在するHALOの大地。コヴナントと戦いながらの捜索は容易ではないはずだ。はたして生存者を救出することはできるのだろうか？



↑脱出艇を発見！生存者はいったいどこにいるのだろう？



↑亀裂が広がる洞窟内部。敵の背後には通路への入り口が見える。



←細い通路を進んでいくと、奥には操作パネルが……。

→亀裂の上に橋が！こういったギミックは数多く登場するぞ。



←残念ながら助からなかった兵士も……。





↑残りの生存者を発見し、ともに救助艇との合流ポイントへ。

←コルタナの情報によると脱出した生存者は建物内にもいるらしい。

救助艇へ！



←救助艇が来るまで敵をしのぎ、エリアから脱出！

ジャッカル　The Jackals

優れた視力と聴力を持つ偵察兵的役割のコヴナント。瞬発力が高く、手には強力なエネルギーシールドを持っている。



HALO NEWS　Novel：すでにアメリカでは「HALO」の小説化もなされている。書名は『HALO:The Fall of Reach』。ゲームのストーリーを忠実にノベライズ化したもので、謎の惑星HALOを舞台に人類とコヴナントとの戦いが描かれる。インターネットなどで購入することも可能なので、興味のある人は英和辞書を片手にチャレンジしてみてはいかが？

LEVEL 3 捕らわれた艦長

--- Truth and Reconciliation ---

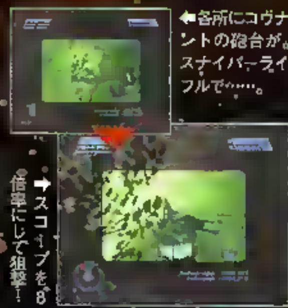


キース艦長を無事救出せよ！

キース艦長がコヴナントに捕らえられているという情報をつかんだチーフたちは，艦長からの信号が発信されているコヴナントの巡洋艦へと向かう。ただし，空中に浮いている艦へと乗り込むには，フィールドのどこかにある重力リフトを使うしか方法はない。はたしてリフトの場所を捜し出し，巡洋艦からキース艦長を無事に救出できるだろうか？

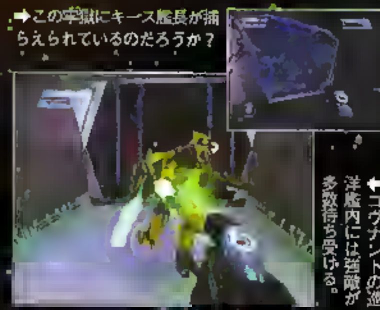


↑味方兵士が照らすライトを道しるべに，夜間のフィールドを進んでいく。



←各所にコヴナントの砲台が。スナイパーライフルで……。

→スコープを8倍率にして狙撃！



→この牢獄にキース艦長が捕らえられているのだろうか？

←コヴナントの巡洋艦内には強敵が多数待ち受ける。

LEVEL 4 カートグラファー

--- The Silent Cartographer ---

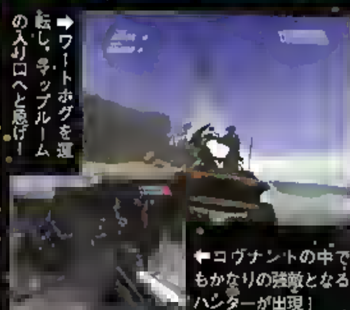


美しい島での激しい戦い

コヴナントたちが捜している"カートグラファー"とは，どうやらHALOのコントロールセンターへと導くマップルームのことらしい。舞台となる島には多数の建造物や軍事基地が建ち並び，そのひとつとしてマップルームがある。チーフたちはコヴナントよりもさきにマップルームを捜し出し，コントロールセンターの場所を特定していかなくてはならない。

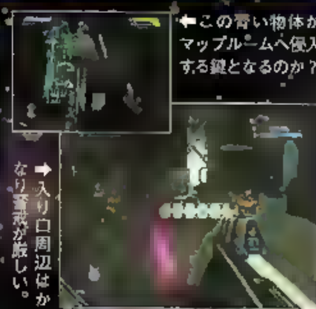


↑島のビーチに降り立ったとたん，コヴナントとの激しい銃撃戦が始まる。



→ワートホグを運転し，マップルームの入り口へと急げ！

←コヴナントの中でもかなりの強敵となるハンターが出現！



←この青い物体がマップルームへ侵入する鍵となるのか？

→入り口周辺はかなり警戒が厳しい。

LEVEL 5 コントロールセンター

--- Assault on the Control Room ---

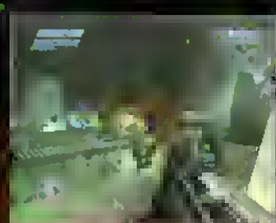


HALOには何が隠されているのか？

コントロールセンターの場所を特定したチーフたちは，いよいよ要塞の中心部へと侵入していく。ただしコヴナントたちも，あらゆる武器や兵器を使ってそれを阻止しようとするだろう。コントロールセンターの一部にはHALOの謎を解き明かす何かがあるらしいのだが……。



↑ステージは要塞内部からスタート。ガンプラント砲台で敵を蹴散らせ！



←橋の上にはコヴナントの大群が待ちかまえている。



←地球軍の戦車も大活躍！　かなり爽快なシーンだ。



↑この巨大なドアの向こうにHALOの謎を解く鍵が!?



HALOの秘密とは？

→そしてコルタナはHALOの謎のすべてを知る……。



ハンター The Hunters

アーマーに内蔵された燃料ロッドガンで戦う重量級のコヴナント。未知の合金でできたシールドは，あらゆる銃弾をはじき返す強力さだ。

Multiplayer 多人数で遊ぶ興奮

バトルの最高の楽しさは対戦プレイにあると言っても過言ではない。『HALO』では単体で画面分割による2～4人のマルチプレイ、2～4台までのXboxを接続することで、何と最大16人までの同時対戦が可能になる。対戦では10種類の専用フィールドが用意され、その中で楽しめる対戦ゲームのタイプもとにかくバラエティーが豊富。ルールをカスタマイズすれば、戦車対戦車の派手な戦いなども可能になるぞ。





⬆Xboxどうしの接続には専用のシステムリンクケーブルか市販のネットワークケーブル（＋ハブ）を使う。

バリエーションは超豊富



⬆プレイヤーにより戦法に個性が出てくる対戦は白熱必至！

ふたりで協力プレイ！

キャンペーンモードの各ステージをふたりで攻略していく協力プレイも可能。ワートホグの運転と機銃を分担するなど、ふたりならではの連携プレイが楽しい！

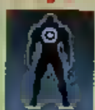


⬅チーフがふたり存在するというパラレルな設定だ。

2～16人で対戦プレイ！

対戦モードのゲームタイプは大きく5種類のカテゴリに分けられており、それぞれに細分化されたルールが複数用意されている。その数は全部で26種類。また、さらにそれらを自分でカスタマイズすることもできるので、遊びかたは無限といえるかも。

Slayer





対戦相手を攻撃して倒したプレイヤー（もしくはチーム）が勝利という、オーソドックスなデスマッチバトル。プレイヤーの実力がもっとも明らかになるタイプといえる。

Slayer	デスマッチ。さきに15人倒せば勝ち。
Slayer Pro	デスマッチ。さきに25人倒せば勝ち。
Elimination	最後に生き残ったプレイヤーの勝ち。
Phantoms	全プレイヤーが不可視状態。ターゲットを倒せば勝ち。
Endurance	復活時間の変動と、オッドマンアウトの設定を適用。
Rockets	全プレイヤーがロケットランチャーを装備。
Snipers	全プレイヤーがスナイパーウェポンを装備。
Team Slayer	さきに50人倒したチームが勝ち。

Oddball





フィールドに落ちているスカルボールを拾ってキープしたり、標的となって一定時間生き延びるといった"鬼ごっこ"系ルール。オプションが多数あるため、さまざまな遊びかたが可能。

Oddball	スカルボールを2分キープすると勝ち。
Reverse Tag	標的になって（動きは鈍くなる）2分たてば勝ち。
Accumulate	敵を倒すとタイマーが速まり、倒されるとタイムを失う。
Juggernaut	ジャガーノートを倒すとその能力を入手することが可能。
Stalker	不可視状態のプレイヤーを倒し、特殊能力を奪う。
Team Ball	スカルボールを2分キープしたチームの勝ち。

King of the Hill

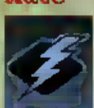




フィールド上にあるターゲットエリアを占領し、一定時間（あらかじめ設定可能）確保することで勝ちとなる陣地取り合戦。ターゲットエリアが移動するタイプもある。

King	ターゲットエリアを合計2分間確保すると勝ち。
King Pro	ライフル、ハンドガン、グレネードの状態でスタート。
Crazy King	フィールドのあちこちにターゲットエリアが移動。
Team King	ターゲットエリアを合計2分間確保したチームの勝ち。

Race





フィールドの中に現れるフラッグポイントのすべてを、最初に周回したプレイヤー（もしくはチーム）が勝ちとなる。ナビポイントをうまく活用して進んでいこう。

Race	フラッグポイントを通り、さきに3周したプレイヤーの勝ち。
Rally	最初に15フラッグポイントを集めたプレイヤーの勝ち。
Team Race	全員がフラッグポイントを3回通過したチームの勝ち。
Team Rally	全員が5フラッグポイントを集めたチームの勝ち。

CTF (Capture the Flag)





CTF（Capture The Flag）は、敵の陣地からフラッグを奪い、自分の陣地へ持ち帰ることが目的。攻撃班と守備班を決めるなど、チームワークが勝利の決め手になる。

CTF	敵フラッグを奪い、自陣に3回持ち帰ったチームの勝ち。
Invasion	敵フラッグをフラッグステーションに3回持ち帰れば勝ち。
Iron CTF	200フラッグ3旗先取で勝ち。
CTF PRO	味方フラッグが自陣にあるとき、フラッグ3旗先取で勝ち。

HALO NEWS Bungle：『HALO』の開発を担当したBungle Studioは、サイバーパンクアクションとして名高い『ONI』（PC）などの制作で知られるアメリカの開発スタジオ。そのほかにも、リアルタイム戦略シュミレーションの傑作『myth』や『HALO』と同じF.P.S.タイプの『MARATHON』といった良質なPCゲームを制作している。http://www.bungie.com



日本版プロデューサーが語る『HALO』の魅力

田寺 詩乃
Utano Tadera

マイクロソフト Xbox事業部
制作統括部 プログラムマネージャ

触れた人間をことごとく虜にする『HALO』。その魅力の秘密とは？

トータルバランスとスケールの大きさ

——『HALO』は昨年、海外で多くの賞を受賞されましたよね。

田寺：そうですね。バランスがとれていたことが評価されたのではないでしょうか。ストーリーに偏っているわけでもなく、かといって単なるシューティングゲームでもない。世界観にも魅力はあるし、音もいいし、自由度も高いですし。そういうトータルバランスが優れているところが『HALO』のよさだったりしますからね。

——なかでもやはり、核となるシューティングはすごく爽快ですよね。

田寺：そう。撃っているだけでも単純に気持ちいいんですよね。『HALO』には、人間の本能に訴えかける部分が大きいんですよ。そこは万人に共通する部分だと思いますし。そういう意味では誰でも確実に楽しめるのではないでしょうか。

——アメリカ人と日本人との感覚の違いについては心配ないと？

田寺：日本人にも狩猟民族の血が必要ですよ！ もっと戦わないと（笑）。『HALO』をきっかけに人生、戦ってほしいですね。

——マルチプレイなどは、かなり熱くなれますよね！

田寺：マルチプレイは『HALO』を語るうえで外せないですね。シングルモードをプレイしてクリアーすると、つぎは人間と戦いたくなるはずです。実力を試したい、というか。ウチの事業部でもすごくマルチプレイが盛り上がっていて、お昼休みなんかにお菓子を持ち込んでプレイしているくらいですから。

——先日体験したのですが、Xboxを4台つないで遊ぶ16人対戦はすごかったです。

田寺：16人対戦は本当におもしろいですよ。あまりプレイしたことがない人が戦車で味方をひいちゃったりとかして。しかもひいたことにも気づいてなかったりして（笑）。それはそれで楽しかったりするんですけど。

——対戦で勝つ方法があれば、個人的に教えてほしいのですが……。

田寺：（笑）。場所と対戦する人数にもよりますけど、ジャンプしながら敵の弾を避けるのは効果的です。あとはいかに意表をつくかとか。

遊びかたは十人十色 ジープが空を飛ぶ!?

——『HALO』が、いわゆる、いままでの海外産ゲームといちばん異なるところはどこだと思いますか？

田寺：『HALO』はプレイヤー視点で進行していくF.P.S（ファースト・パーソン・シューティング）と呼ばれるタイプのゲームなので、同じF.P.Sのゲームである『DOOM』や『QUAKE』と比べられることが多いのですが、プレイしてみるとぜんぜん違うことがわかると思います。確かにF.P.Sなんだけど、シューティングだけでなくアドベンチャー要素が強く入っていたり、広いフィールドを自分の好きなように動くことができる自由度があったりで、いままでにはないゲームに仕上がっているのではないでしょうか。とにかく、これだけスケールが大きいフィールドや世界観の中でこれだけ自由に動けるゲームって、正直そうそうないと思うんですよ。一見自由そうに見えて意外とできることが少なかったりするゲームって多いじゃないですか。『HALO』は、そこらへんが新しいんじゃないでしょうか。

——『HALO』は、自分でいろいろな遊びかたを考え出すのも楽しいですよね。田寺さんのお気に入りとかってありますか？

田寺：ありますよ！ たとえば『HALO』では弾の痕を残すことができるので、それを利用して、見た目が同じような画面が続くレベルで迷わないように弾で印をつけていったりしています（笑）。ほかには武器を使わずにぶん殴るだけの大会とか。この辺は考えれば考えるほど、いろいろ出てくると思うんですけど。あと、これは有名な話なんですけど、アメリカのユーザーの方が手榴弾がたくさん置かれている上にジープを置いて、それをロケットランチャーで攻撃して、山を越えるくらい吹っ飛ばしてみたとか！（笑）。見ていると単におかしいだけなんですけど、『HALO』の世界でいかに物理演算が正確に行われているかを現しているんです。

——Xboxのポテンシャルならでは

これだけスケールが大きい世界観の中でこれだけ自由に動けるゲームって、正直そうそうないと思うんですよ。



[illegible]した16人マルチプレイ大検証

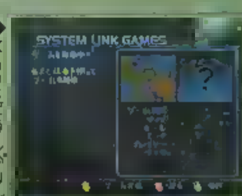
「マルチプレイはやっぱり遊んでみなきゃわからない！」というわけでやってみました16人対戦。幸い編集部にはXboxがたくさんあるし、コントローラーも（なぜか）山のようにある。環境的にはバッチリ！と思っていたら、じつはウチの編集部には全員かき集めても16人も人間がいないことが判明！（少数編成だからなぁ）急きょゲームっ子のライターさんたちにも集まってもらい、大会は開かれました。以下、そのレポートなどをお届けします。



←3月某日、編集部での16人対戦の模様。それにしても散らかってますね。

①セッティング

言うまでもなく、いちばん大変なのは環境の問題。4台のXboxをつないで遊ぶには4台のモニターと4本のソフト、それと人数分のコントローラーが必要になります。環境さえそろえば、準備はとにかく簡単。PC用のネットワークケーブル（4本必要）を各Xboxのイーサネット端子に差し込み、ハブを通してひとつにまとめるだけ。これで完了。（ちなみに2台のXboxをつなぐ場合は、Xboxシステムリンクケーブルも使用可能。）マルチプレイヤーの通信ゲームを選んでスタート！



→Xboxどうしがリンクしたらホストプレイヤーがルールなどを選択。

という点はほかにもありますか？
田寺：バギーや戦車といった乗り物で屋外と屋内をシームレスに行き来できるという点とか。最初にハードディスクにキャッシュデータを全部落としてからプレイするようになっているので、ゲーム中にローディングでストレスを感じることなくプレイできる点だと思います。（一度倒した）エイリアンがそのまま倒れていたり、銃痕がずっと残ったりする点もXboxのハードディスクの性能を活かしている点ですね。

あと、『HALO』はドルビーデジタル5.1chサラウンドに対応する必然性のあるタイトルだと思うんです。敵のエイリアンが叫んでいる声が後ろから聞こえたりとかしますからね。実際、5.1chの体験会を行ったときも、後ろでドカーンと爆発音がして実際に振り向いている人がいました。個人的には、薬きょうが落ちる音とか好きなんですけど。

『HALO』日本版はさらに遊びやすく！

――ローカライズされた日本版の手応えについてはどうですか？
田寺：『HALO』は基本的に音声の指示で進行していくゲームなんですけど、海外版を日本版にローカライズする際に、英語音声のまま画面上に日本語字幕を表示するか、もしくは英語音声をすべて日本語吹き替えに直すかのふたつで迷っていたんです。最初は日本語字幕を検討したのですが、プレイしながら字幕を読んでいるヒマはないだろうと（笑）。その後日本語吹き替えを入れてプレイしたら、予想以上に独特な雰囲気が出ていてすごく手応えがあったんです。日本の声優さんは声のクオリティーが非常に高いので、そういう意味では日本語吹き替えにして正解だったなと思っています。

――声優さんは有名な方を起用されたのですか？
田寺：知名度よりもキャラクターに合っているかいないかで判断しました。キャストは秘密なのですが。
――言語以外で変更された点などはあるのですか？
田寺：（海外版の）『HALO』は、Xbox事業部でも難しいという声がすごく多かったんです。『HALO』ではプレイヤーがやられるといちばん最後に通過したチェックポイントから再スタートするのですが、ヒットポイントが極端に低い状態で通過してしまった場合、その状態から再スタートしても、また何度もやられるといった無限ループにはまることがあったんですね。そこで考えたのが、チェックポイントを通過して倒れたときにプレイヤーのヒットポイントがあまりにも低かった場合は、再スタート時に体力を回復するというシステムへの変更。これだけでも、かなり遊びやすくなっています。
――難易度は4段階ありますが、英語版とは多少違うのでしょうか？
田寺：（4段階という）難易度は変わっていないんですが、体力の回復の幅で調整しています。海外版は、いちばん簡単な"イージー"でもかなり手応えがありましたからね。

初回限定特典＆大会開催が決定！

4月25日発売の『HALO』を購入すると、初回特典として先着順に"HALOドッグタグ（シリアルナンバー入り）ケース付き"がもらえることが判明！ また、日本最強のHALOマスターを決める全国大会"HALO Championship in Japan"の開催も決定したぞ。これは、さきほどのドッグタグが予選大会への挑戦チケットとなるので、ソフト購入時にゲットしたら大切に保管しておこう。大会の詳細は順次、店頭やWEBにて公開されるとのことだ。



←初回特典のドッグタグ。これが大会予選の挑戦チケットになる。

Xboxが海外ゲームのイメージを変える？

――『HALO』以外にも、海外のXboxにはおもしろいゲームがまだまだありますよね。それらのローカライズの予定はどうですか？
田寺：海外タイトルにも日本のゲームに負けないものはたくさんあるので、今後出てくることもあるのではないでしょうか。正直、現場の人間でもどこからおもしろいタイトルが出てくるのか読めないんです。海外のXboxオリジナルタイトルからくるかもしれないし、別の制作会社から独創的な企画がくるかもしれないですしね。とにかく、おもしろいゲームはローカライズしていく、それだけです。『HALO』のようなゲームがこれから出てくると、海外ゲームのイメージ（難しい、作りが荒いなど）は確実に変わると思いますよ。
――最後に、本誌を読んでいるXboxファンの皆さんへメッセージを。
田寺：難易度も選べるので、難しいと思わずにプレイしていただきたいと思います。弾を撃つ爽快感は、ハード（ゲーマー）な方もライトな方もいっしょだと思うので。ロケットランチャーで自分より大きな乗り物を吹っ飛ばす快感は最高ですよ。私自身、このゲームに関われて幸せだったと思っているんですが、さまざまなゲームの要素が集約されたすばらしいタイトルだと思います。ぜひ遊んでみてください。
――もうひとつだけ。『HALO』の魅力をあえて3つ挙げるとしたら？
田寺：バトル、ストーリー、マルチプレイですね。それは一貫しています（笑）。



②ゲームプレイ
4台のXboxで"マルチプレイヤー"モードの通信対戦ゲームを選択。通信待機画面で4台がリンクされて準備オーケーです。ここで画面を進めた人がホストプレイヤーとしてルールやステージを選び、対戦開始！ 通信の遅延などはまったく感じずプレイは快適そのもの。16人入り乱れての戦いは想像以上に壮絶！（地面がどんどん朱く染まっていく……）

↓とにかく好戦的な者、3人でジープを乗り回す者、自爆するもの、などなど。こういうゲームって驚くほど性格が出るよなあ。





←最後はお約束（？）の人間ピラミッド。あ、こら、手榴弾を投げるな～。



まさに戦場！

急告

『HALO』16人体験会開催決定！

来る4月14日（日）、東京都世田谷区の当社内にて編集部主催の『HALO』16人体験会を開きます。参加希望者ははがきかメールでご応募ください。（締切：4月8日必着）折り返し案内状をお送りします（応募者多数の場合は抽選参加とさせていただきます。あらかじめご了承ください）。
〒154-8528 （株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「HALO16人」係
xbox@ml.enterbrain.co.jp

HALO NEWS HALO：タイトルの『HALO』。ゲーム中ではリングの形をした環状惑星の名として使用されているが、これは日本語では"後光"と訳される。後光とは、仏や菩薩から発せられる光を意味するものだが、はたしてHALOという言葉に込められた意味とは何なのか？ エンディングを迎えたとき、その答えが見えるかもしれない。

特報 X SPECIAL

鉄騎

この操縦せよ、コントローラで

ジャンル＝操縦。それを強く実感させる、専用コントローラの操作方法がついに判明。圧倒的な存在感を持つコントローラを用い、大型二足歩行兵器・VT(バーティカルタンク)を操るのだ!!



タイトル	テッキ		
発売元	カプコン	ジャンル	操縦
発売日	2002年夏発売予定	価格	価格未定
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：稲船敬二、ディレクター：河野一二三
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch 1人用
その他	専用コントローラー同梱版のみ販売		

ご覧のように、盤面に多くのスイッチ類がひしめく鉄騎専用コントローラ。改めて言うが、プレイヤーはこれを用いてVTを操縦することになる。

基本的な機体動作は、左ブロックと足元のペダルで行う。左スティックを倒すことで、機体を旋回（前後の入力はなし）。ギアを入れ、アクセルペダルを踏むことで前進（後退）し、ブレーキで停止する。この辺、車の運転に近い感覚とも受け取れる。

逆に、兵器であることを色濃く感じさせるのが右ブロックだ。右スティックは、照準の移動と、武器の制御を。手前部分には、カメラのズームや、各種戦術データを表示する開閉式マルチモニターの操作スイッチが並ぶ。

中央ブロックは、火器管制と通信の制御が中心。機体制御用スイッチの中に、増槽タンクの切り離しやリミッターの解除、ファンクションボタンが用意されているのも興味深い点だ。

1 LEFT BLOCK

GEAR LEVER

バック・ニュートラル・1～5までのシフトチェンジを行う。

ROTATION LEVER……機体の左右旋回を制御する

SIGHT CHANGE……旋回レバーの上についているアナログレバー。メインカメラの視点変更を行う。

TOGGLE SWITCH

OXYGEN SUPPLY SYSTEM…酸素供給システムの起動用トグルスイッチ。起動時にON。

FILT CONTROL SYSTEM…排気温度コントロールシステムの起動用トグルスイッチ。起動時にON。

VT-LOCATION MEASUREMENT…コックピット保護のための緩衝材注入用トグルスイッチ。起動時にON。

FUEL FLOW RATE…燃料流量システムの起動用トグルスイッチ。起動時にON。

BUFFER MATERIAL…コックピット保護のための緩衝材注入用トグルスイッチ。起動時にON。



専用コントローラはこんなにスゴイ!

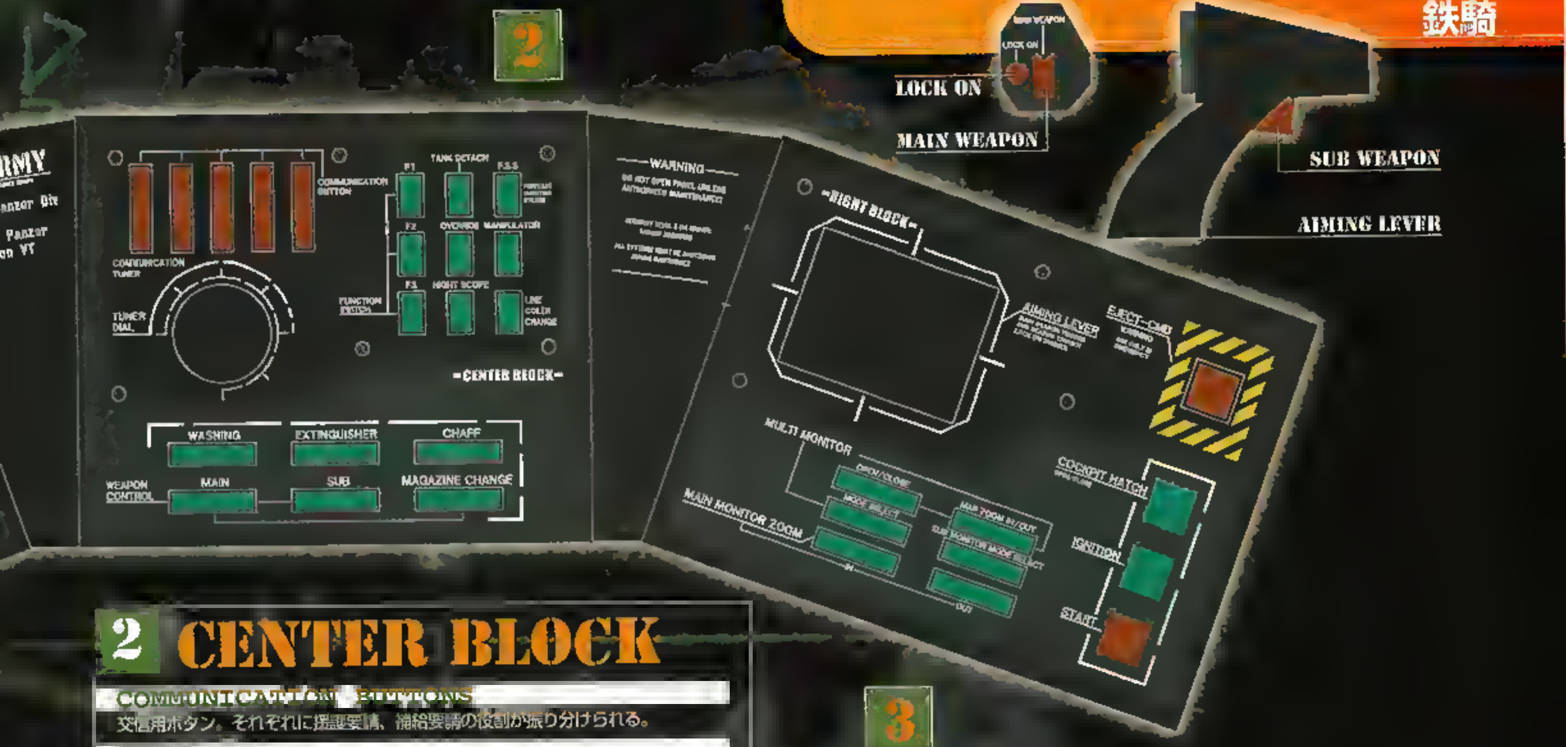
比較図でわかるように、専用コントローラの大きさは、Xbox本体の2倍以上。材料や形状、質感など徹底的にこだわっているので、（架空なれど）本物指向なデキとなるはず。また、公式ホームページ（http://www.tekki.jp）で公開されているイメージ画像のように、各ボタンはゲーム中の状況に合わせて光るという豪華さ。ちなみに、別途電源は不用だ。もしかすると来月あたり、完成版が見られる……か!?







↑デカい・重い・硬いと現実味たっぷりの操縦桿。男のロマンを凝縮!!（写真は試作機）



2 CENTER BLOCK

COMMUNICATION BUTTONS
交信用ボタン。それぞれに援護要請、補給要請の役割が振り分けられる。

TUNER DIAL
交信用チューナーダイアル。回して周波数を合わせることで交信相手を指定。

FUNCTION SWITCHES
……特殊機能用の予備ボタン。追加装甲装備機体の装甲離脱等に使用
F1 F2 F3

TANK DETACH
増槽タンク切り離し。増槽を切り離して機体を軽量化。機動力を高めることができる。

OVERRIDE
リミッター解除ボタン。機体関節部保護のために設けられている駆動リミッターを解除し、性能をMAXまで引き出すことができる。すべての機体が使用できるわけではない。

NIGHT SCOPE
夜間戦闘時にモニターをナイトスコープモードに切り替える。

F.S.S
火器管制システムを予測射撃モードに切り替える。着弾時の敵の移動を予想し、その予測地点に対して攻撃を行う。

MANIPULATOR
VT用の扉開閉、物品の回収作業に対してマニピュレーターを使用する。

LINE COLOR CHANGE
メインモニターの表示ラインカラーを変更する。

WASHING
メインカメラに付着した粉塵等をウォッシャーで洗い流す。

EXTINGUISHER
ナパーム、火炎放射器等の攻撃により機体が炎上したときに、消火剤を噴射し消火する。

CHAFF
誘導ミサイルに対して、チャフを発射することによって撹乱する。

WEAPON CONTROLS……火器管制システム
MAIN…主兵装の換装を行う。
SUB…副兵装の換装を行う。
MAGAZINE CHANGE…主兵装の弾倉交換を行う。

3 RIGHT BLOCK

AIMING LEVER……照準移動レバー
LOCK ON…目標に対してロックオンを行う。ロックオンを行った敵に対しては解除されるまで照準が自動追尾する。
MAIN WEAPON…主兵装発射トリガー。
SUB WEAPON…副兵装発射トリガー。

MULTI MONITOR……マルチモニター操作系
OPEN/CLOSE……マルチモニターの開閉を行う。
MAP ZOOM IN/OUT…マルチモニターの戦術マップを拡大縮小する。
MODE SELECT…マルチモニター表示される戦術情報の切り替えを行う。

SUB MONITOR MODE SELECT
サブモニターの表示を前方、後方切り替え。

MAIN MONITOR ZOOM
……メインモニターのズームイン、アウトを行う
IN OUT

EJECT-CMD
機体が戦闘不能になったときに、緊急脱出を行う。

COCKPIT HATCH OPEN/CLOSE
コックピットハッチの開閉を行う。起動時に使用。

IGNITION
エンジンの始動を行う。起動時に使用。

START
機体各関節部をロックし、起動可能状態にする。起動時に使用。

4 PEDAL BLOCK

ACCELERATOR PEDAL
前進・後退時に、エンジンの回転数を上げる。

BRAKE PEDAL
VTを停止させる。

SLIDE STEP PEDAL
ROTATION LEVERと併用で、スライドステップする。また、VT転倒時に踏むことで、転倒を回避することができる。



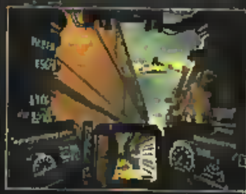
兵器のコックピットという意味

「鉄騎」におけるテレビモニターは、あくまで「鉄騎」という娯楽を構成する一要素でしかない。映し出される映像は、あくまでVTのモニター画面。高くうなる駆動音の中、正面のメインモニターで敵を索敵……。コントローラを握るプレイヤーは、コックピットでの緊張感を、存分に味わえることだろう。



↑正面のメインモニターはズーミング可能。遠距離の敵をも捉える。

↓上空から飛来する爆撃機を捕捉。爆弾投下の恐怖に緊張が走る。



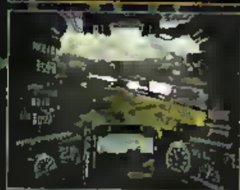


↑メッセージや敵の残り体力といった、ゲーム的なものは一切表示されない。モニターの向こうは、あくまで「鉄騎」世界の現実なのだ。

現用兵器の延長線上にあるVTの兵装

現代から約80年後という"近未来"に設定された「鉄騎」の架空世界。そこで使われている兵器のほぼすべては、火薬の力によって撃ち出される実弾系兵器――すなわち、現在戦争で使われているものとほとんど変わりがないものばかり。当然、レーザーのような現実感に乏しい兵器は登場しない。

210mmライフル砲



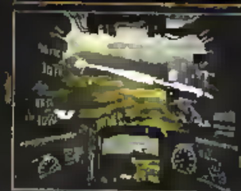
←最大なバレルを持つ主兵装のひとつ。高威力だが発射時の反動も大きい。

Mk21-6連装ロケット

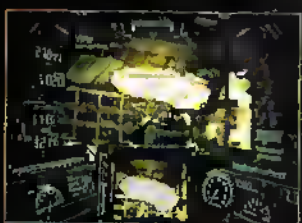


←火力に優れる連装式のロケットランチャー。誘導能力はなさそうだ。

Ak19-4A 無反動砲

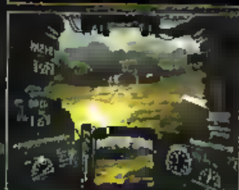


←名前のとおり、発射時の反動がほぼない。軽量で使い勝手に優れる兵装。



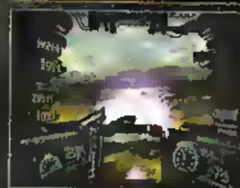
←主・副6種類から選択可能な兵装。どれを使うかも戦術の一部だ。ただし重量制限もある。

67mm機銃



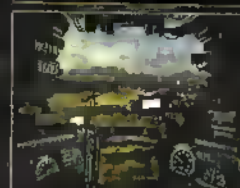
←機体胴体側面にマウントされている。地上掃射に有効そうな兵装だ。

プラズマトーチ



←近接戦闘用の兵装。高熱の先端部を敵VTに叩きつけダメージを与える。

チャフ



←細かな金属片を散布して、敵の誘導兵器を撹乱する。全機体に標準装備。

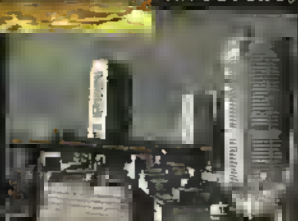
戦争というシチュエーション

太平洋に面した巨大都市、海市島。世界貿易における重要拠点であるこの島で起こった内乱を鎮圧することが「鉄騎」における戦闘行為の目的。プレイヤーが属する環太平洋機構軍と、海市島を守る首都警護師団の戦いは、海岸地帯、市外地区、そして都市部――と、あらゆる場所でくり広げられ、日常の風景を一転して戦場へと変えていくことになる。



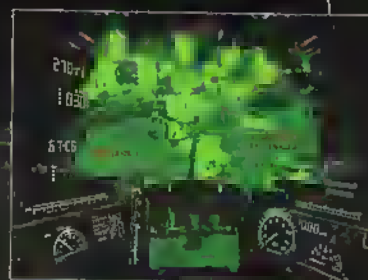
←のどかに見える農村も戦火へと巻きこまれていく。

↓海市島首都の新都天。作戦上の最終目的地でもある。



ナイトスコープ使用での夜戦

数ある戦闘の中には、夜戦も待ちうけている。視界のきかない夜だけに、VTのカメラモードをナイトスコープ（光を増幅する受動的な暗視カメラ）へと切り替え、暗闇に潜む敵を発見する必要がある。モノトーンの画面で展開する戦闘は、より緊迫感の高いものとなるだろう。



➡爆発の光でモニターが真っ白に。むやみな攻撃は裏目に出そう。



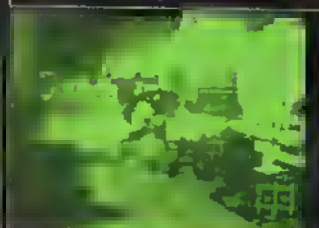
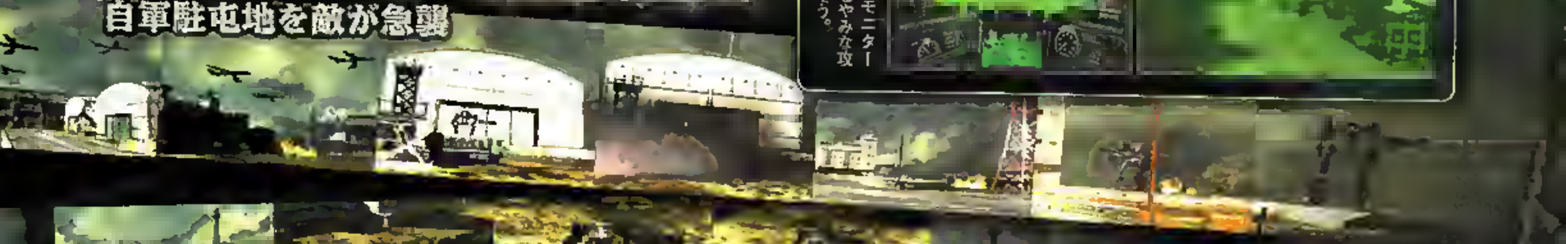
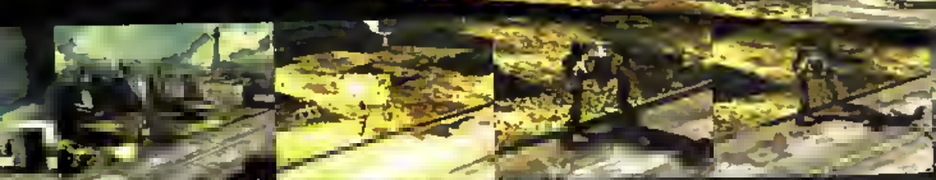


IMAGE SHOT
自軍駐屯地を敵が急襲





ここで紹介している画像は、最初のミッションのイメージショット。プレイヤーが所属する教導師団の駐屯地を、敵が急襲する様子が客観視点で描かれている。VTと爆撃機による立体的な攻撃から基地を守れるだろうか!?

いい大人がマジメに遊ぶためのコーナー

鉄騎 Tekki Report 月報

創刊号 平成十四年三月二十日（毎月一回二十日発行）

違いのわかるロボットコーナー『鉄騎月報』へようこそ。これから毎月1回、『鉄騎』をより楽く遊ぶための情報を、硬軟取り混ぜてお伝えしていく所存。ともに目指さん"かっこいい俺"!!

開発者インタビューこぼれ話

前号掲載のインタビューで載せきれなかったこぼれ話をお届け。なんだかトンでもない情報が埋もれてるカモ!?

ちまたのゲーマー（マニア寄り）のあいだで話題になっている、"死ぬと（進行具合を記録した）セーブデータが消える"という仕様。ずいぶんとプレイヤーを突き放した感があるが——「戦争ですから死ぬのが悪い。ただし、それを防ぐための手段（緊急脱出ボタン）は用意していますよ」（河野）と、時代の流れに真っ向勝負の姿勢。ちなみに、死亡したプレイヤーは、「こんなツワモノがいました（笑）」（稲葉）という記録にだけ残るとか。

"戦争"という意味では、シナリオ面もかなりハード。「ヒロイックな物語じゃないから、当然主人公も悩んだりしません。ノリとしては、映画『西部戦線異常なし』のように、主人公の兵士が死んでるのに『異常ナシ!』と報告されるむなしさみたいな」（河野）と、あくまでリアルで、淡々とした様子である点を強調している。

5.1ch対応のサウンド面も同様で——「当然BGMはなく、爆音とかが聞こえてくるだけです」（河野）。が、「ボロいラジカセを購入できて、コックピット内に吊り下げられるようにしようかって話も出てるんですよ（笑）」（河野）なんてオモシロ発言も。それを、インタビュー収録時に初めて（!）聞いたという稲葉氏も「じゃあ、安っぽいモノラルじゃなきゃダメ!」と切り返し、名コンビぶりを垣間見せていた。気になる発言はまだまだあるので、次回以降も取り上げていきますぞ!



←とことん熱く語る稲葉プロデューサーと…

オレのコックピットはこうだ!! —オレコック（通称）—

"究極のごっこ遊び"とも言える『鉄騎』だけに、プレイ時の環境作りは超重要。それじゃあ、オレらで考えてみるのはどうか?

ロボットを操縦する——専用コントローラを部屋に置き、『鉄騎』の遊びを満喫するためには、ワリと広い空間が必要となる。事実稲葉氏も「遊ぶためにマンション買ってください（笑）」と冗談交じりに語っているほどだ。ならば! みんなで理想の環境を考えてしまおう、というのが「オレコック」（通称）の趣旨。今回は編集部考案によるものだが、以降は、投稿によるコックピット案を掲載予定。文章、イラスト、合成写真（!?）など、自慢のアイデアを待つ!!



コックピットNo.1 押し入れ

押し入れの下段を改良した作例。貧乏クサいがいちばん現実味のあるアイデアかも。もちろんプレイ時はメット&軍服着用。注意書き（手製）のある扉を閉め切れば、気分は最高!?



コックピットNo.2 体感きょう体

オマエは大文字さとる（ゲームセンターあらし）か! とツッコミを入れたくなるほどゴージャスな例。動きに合わせて稼動するきょう体のワキには、バイトで雇った鬼軍曹が（笑）

このコックピットはいったい!?



驚愕!! 強化ダンボール製ながらも頑強なボディーに搭乗して遊べる市販品を発見。『鉄騎』でも使えるかッ!?

←実はコレ、レースゲーム用のコックピットなんです

基本的にはハンドルコントローラー用。自宅で手軽にアーケード感覚が楽しめる。ダン ディン ドンから14800円で発売中だ。（問合せ電話番号：03-5768-3350／URL：http://www.dandindon.com/）



河野一二三の コレ知っとけ! フライトシミュレーター

『鉄騎』を開発するにあたって、ディレクター河野氏が参考にした文献を紹介。今回の文献に関しては——「起動手順の楽しさは、フライトシムの離陸手順から思いついたものです。そこだけ何度もやりなおして遊んでました」と言う。なるほどナットク!!

河野一二三
チーム『ヌードメーカー』代表。ヒューマン時代に『クロックタワー』や『御侍』などを手がける。



マイクロソフト フライトシミュレーター2002
●マイクロソフト
●発売中／オープン価格
●Windows98／Me／2000／XP対応





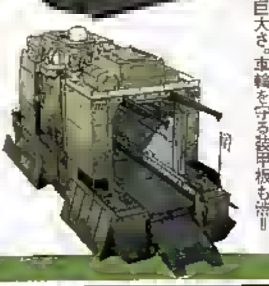
←世界最高峰のフライトSLG。リアリティあふれる大空の冒険を擬似体験できる。

今月の渋メカ VT搬送車

VTばかりが兵器じゃない! ってコトで、戦争を影から支えるいぶし銀メカニックにもスポットを当てよう。

今回の注目株は、VTを搬送する大型車両。サイズからすると、数台のVTを搭載できる様子。装甲も厚そうで、さながらトーチカ兼兵員輸送車といった感じか。





←全高約20メートルのVTを超える巨大さ。車輪を守る装甲板も渋!!

はみだし鉄騎さん 俺らといっしょにバカな踊りを踊ってくれる素敵なロボット世代（20代も可）からのお便りを大募集。とくにに『オレコック』（通称）は、見ただけでイッちまいそうなくらいのヤツをヨロシク。もちろん、『鉄騎』に対する希望や感想も大歓迎ですよ!! 【あて先】〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox『鉄騎』係

UFC ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP TAPOUT 2

バーリ・トゥードの魅力を徹底分析！



宇野薫も参戦！



何でもありの超過激なルールで知られるUFCがXboxに登場。立ち技を制し、グラウンドを極めれば勝利は目の前だ。

タイトル	アルティメット ファイティング チャンピオンシップ2 タップアウト		
発売元	カプコン	ジャンル	バーリトゥード
発売日	4月18日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Crave	制作者	
ブロック数	ゲームデータ：7ブロック／キャラクターデータ：4ブロック	システム対応	2人
その他			

最新の選手データを収録してオクタゴンでの死闘を完全再現！

世界の各方面で活躍し名を挙げている選手たちと、最新のデータを収録した本作。打撃主体の選手もいれば、寝技主体の選手、オールラウンドな選手とその特長が色濃く反映されているのだ。そのため、オクタゴンでの死闘、興奮をそのままに目のあたりにできるぞ。モードも4つ用意されているので、ひたすら試合に勝ち続けK.O.記録の更新に挑戦したり、トーナメント形式で本番さながらの緊張感を味わうこともできる。

また、バーサスモードでは友だちとの駆け引きを楽しめば、読み合いの要素はさらに深まり、アツいバトルが展開される。ほかにCPUどうしの対戦も観戦できるので、技の研究をしてみるのもいいだろう。



⬆打撃が得意な選手であれば、スタンディング状態での技の切れ味は抜群だ。



➡逆に寝技が主体の選手なら、いかに相手を倒すかで、勝敗を大きく左右する。

血すら飛び散る超リアル感！

WHAT'S "UFC"

1993年11月デンバーで開催されたバーリ・トゥード（ポルトガル語で"何でもあり"）ルールのアルティメット大会。このルールは世界中で熱狂的な支持を受け、世界各地にUFCの亜流を生むに至る。まさにリアル・ファイトの総本山とも言うべきイベントだ。

細部まで再現された27＋αの選手たち

登場する選手たちはすべて実名のホンモノだ。総勢で27人以上というからファンにはたまらない。得意とするスタイルも忠実に再現されているという徹底ぶり。演出も派手で、登場シーンは食い入るように見てしまう。まるで本物のリングにいるような錯覚に陥るほど、臨場感あふれるステージだ。そして、このオクタゴンで死闘を演じ、勝ち抜けるかどうかは、君の腕にかかっているぞ。

TIM LAJCIK ティム・レイシック

レスリング、ボクシング技術に裏打ちされた好選手。重さを活かした強烈な打撃が持ち味。最近では、日本のバンクラスでの活躍が目立っている。



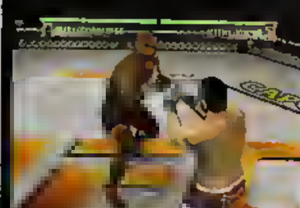
MARK COLEMAN マーク・コールマン

第11、12回大会トーナメント優勝者。UFC初代ヘビー級チャンピオン。2000年のPRIDEグランプリでも優勝を飾る。レスリング最強説を証明する男。



GARY GOODRIDGE ゲーリー・グッドリッジ

通称ビッグ、ダッティー。PRIDEの番人。日本でも大人気の選手だ。基本的にスタンドでの打撃にこだわるが、最近成長著しい寝技もみせている。



JEREMY HORN ジェレミー・ホーン

MMA界の鉄人と呼ばれる。レスリングなどでの実績はないが、エクストリームチャレンジなどで、とにかく実戦を積み能力を上げてきた選手。



TSUYOSHI KOSAKA 高坂 剛

最近、日本に拠点を戻した。日本での知名度より、圧倒的にアメリカでの知名度のほうが高い。柔道出身選手だが、寝技だけでなく打撃の進歩も著しい。



GUY MEZGER ガイ・メッツァー

元パンクラス無差別級王者。俗にガイ・メッツァー戦法と比喩されるねちっこい攻撃&防御が得意。打撃も寝技もこなせるオールラウンダーである。



PAT MILETICH パット・ミレティッチ

UFCライト級トーナメント優勝。元UFCライト級王者。レスリング、空手、ボクシング、キックボクシングと何でもこなし柔術の腕も磨いている。



スタンド&グラウンド状態を使いわける独自の闘いかたを勝ち抜こう!

戦場となる舞台はリングひとつだけではない。通常の立ち回りを行うスタンディング状態とマウントポジションなどをめぐるグラウンド状態のふたつがある。

スタンディング状態でお互いが牽制しあい、グラウンド状態へ移るのが通常の流れ。タックルの始動はパンチキック同時押し、タックルを切る場合も同じ操作だ。

勝敗に影響する金網の活用方法

オクタゴンの金網に吹っ飛ばされるとよろけることがある。ステップと移動を使いこなし、有利な位置をキープしながら闘うことを念頭に置こう。

理想的な闘いかた

その1 打撃でダメージを与えよう

パンチとキック攻撃を駆使して相手にダメージを与える。各選手ごとに用意されたコンビネーション技をフル回転させて闘っていこう。

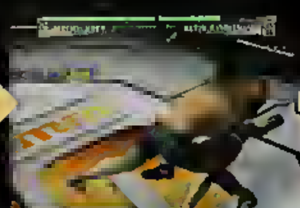
その2 スキを見てタックル

お互い打撃を警戒しはじめると、決定力不足で膠着状態になるときがある。そんなときは、一瞬のスキをついてタックルを決めていこう。

その3 マウントポジションへ!!

マウントポジションは上側が絶対的に有利。仕掛けた側が上になるぞ。この状態から一気に打撃でダメージを与えるか、関節技を決めたい。









←スタンド状態で相手のスキをうかがう。見逃さずに攻め込め。

→コンビネーション技を駆使して相手にダメージを与えていこう。



選手ごとに変わる多彩なコンビネーション技!!

勝敗の決着方法

1 相手の体力をゼロにする

打撃でダメージを与えて相手の体力をゼロにすれば、その時点でK.O(ノックアウト)となり試合の勝者となる。

2 TAPOUTを得る

関節技などでTAPOUT(ギブアップ)を奪えば勝ちとなる。どれだけ体力が残っていようが関係ないので、一気に勝敗が決する。

3 判定で勝つ

1ラウンド5分の3ラウンドで決着がつかない場合は判定。残り体力が多いほうが勝者だが、積極性も判定基準となる。

TITO ORTIZ ティト・オーティス

UFCライトヘビー級王者。現在アメリカでもっとも人気の高いMMA界の大スター。レスリングを基礎とした圧倒的なテイクダウン技術を誇る。



KEVIN RANDELMAN ケビン・ランデルマン

元UFCヘビー級王者。レスリングを基礎とした手堅い試合運びが身上。UFV系の戦いで実績を挙げUFCに登場。あっという間に王者に上り詰めた。



MARCO RUAS マルコ・ファス

第7回トーナメント優勝者。かつては路上の帝王と呼ばれたヒクソン・グレイシーも対戦を避けたと言われる、ブラジリアン柔術の重鎮的存在。



BAS RUTTEN バス・ルッテン

パンクラス元王者であり、第4代UFCヘビー級王者。元キックボクサーだが、トータルファイターに変貌。勝利したあとのルッテンジャンプは日本でも有名。



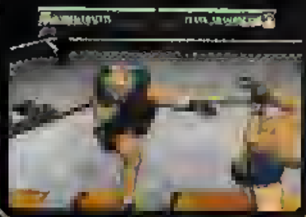
PEDRO RIZZO
ペドロ・ヒーゾ

ブラジル出身のマルコ・ファスの一番弟子。柔術を基礎に持ち、殴ってよし寝てよしのファイター。ヘビー級の中では間違いなくトップ選手のひとり。



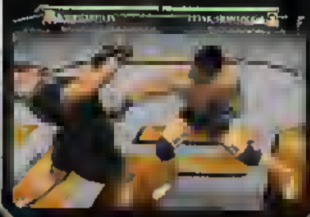
ANDRE ROBERTS
アンドレ・ロバーツ

エクストリームチャレンジで名を挙げ、UFCに参戦してきた。ネイティブ・アメリカンであり、その巨漢とモヒカンはキャラクター的にも異色の存在。



FRANK SHAMROCK
フランク・シャムロック

元UFCミドル級王者、元パンクラス無差別級王者。ミドル級としては小さい体だが、組んでよし、殴ってよしの好ファイター。最近K-1にも参戦した。



MAURICE SMITH
モーリス・スミス

元UFCヘビー級王者。80年代は最強のキックボクサーとしてならした。不利といわれた打撃系からアルティメットに進出。打撃系不利の世論をはね返す。



闘いの駆け引き ―スタンディング編―

手堅く相手体力を奪うには打撃が主体となる。ただし体力は、自分が攻撃を出すだけでも消費されることに注意。ゲージの赤い部分が多くなってきたら、間合いを計って体力回復を心がけよう。ほかにステップから出せる技には強力なものが用意されている。各選手で特長をつかみ、有効に活用していこう。なお、攻撃に対して返し技が決まると、マウントポジションや関節技などのグラウンド状態へ移行する。急展開する状況に対応できるよう集中しておこう。



↑相手の体力が少なくなってきたらラッシュでK.O.を狙っていこう。パンチとキックの使いわけが重要となる。



←打撃技に対しては返し技で対抗。相手のコンビネーション技のクセがわかってきたら狙ってみるといい。

返し技で大ダメージ!!

コンビネーション技からの関節技

各選手のコンビネーション技には、カウンターヒットしたときに一瞬うずくまるような体勢にできる技がある。この無防備な状態に、タックルの操作で関節技を決めることができるぞ。ほかにもステップからの技でも、いきなり関節技へと移行するものもある。どんな状況であっても気を抜けない。



↑コンビネーション技で相手の体勢をくずし、そのまま関節技で勝負をかけられる。



↑ステップからの技で、関節技を直接狙える選手もいる。相手にするときは要注意。

タックルからグラウンドへ

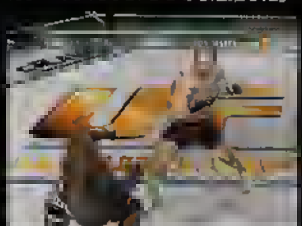
打撃で相手を十分に攻め込んでおいて、一気に勝負を決めるならタックルでグラウンドへ持ち込みたい。やはりマウントポジションで上をとれる優位性は大きいからだ。また、体力的に不利な状況でも、一発逆転狙いでのタックルもある。関節技の脅威はそれだけ大きい。



←どんなに不利な状況でも一発逆転があり得るのも魅力だ。

RON WATERMAN
ロン・ウォーターマン

本職は高校の美術の先生という変わり種。レスリングが基礎となっているが、ヘビー級の重たいパンチで威圧感十分。3年まえのUFC-Jでも活躍した。



PETE WILLIAMS
ピート・ウイリアムス

98年のパンクラス・ネオブラッド・トーナメントで準優勝している。立ち技でのパンチ、寝技ともバランスがとれているファイターである。



MIKEY BURNETT
ミッキー・バーネット

レスリング出身。地元オクラホマ州タルサでライオンズ・デン・タルサを主催する。最近はリングスにも参戦。佐藤ルミナとの対戦を希望している。



MATT HUGHES
マット・ヒューズ

現在、アメリカ総合格闘技の中量級でもっとも注目されている選手。主催者のミスで76キロ以下級ながら、98キロ以下級に参戦し準決勝まで進出した。



EUGENE JACKSON
ユージン・ジャクソン

UFC-Jに参戦したときのセリフ「グラウンドで戦うために日本にきたわけではない」というとおりに、ひたすら打撃で勝負してくる熱血漢。



CHUCK LIDDELL
チャック・リデル

The Iceman。ロスのSLDキックボクシングアカデミーでキックを学ぶ。大学時代にはレスリング部に所属しており、立ってよし寝てよしの選手。



EVAN TANNER
エヴァン・ターナー

アマリロの総合格闘家。パンクラスにも参戦経験のある選手で日本ではおなじみ。足関節を得意とした攻撃はアルティメット・ルールの中では特異。



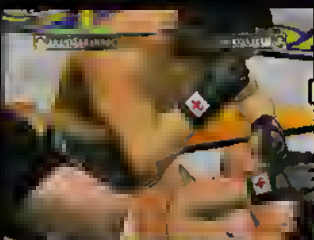
MARK KERR
マーク・ケアー

アブダビコンバット2000王者。第14、15UFCトーナメント王者。レスリング94世界王者と輝かしい実績。PRIDEでは"霊長類人科最強"と呼ばれた。



闘いの駆け引き —グラウンド編—

グラウンド状態での上側としては基本的に攻撃型で、打撃で攻めるか関節技を狙うが主。下側としては、まともに張り合っては不利なので、打撃技を防御しながら体勢を変更できるチャンスをうかがう。ガードし続けていればK.O.されることはないのであきらめずにいこう。なお、手関節にはパンチ同時押し、足関節にはキックボタン同時押しで切り返す。







↑↗体力がない状態でもガードしていればK.O.されない。ただし関節技に対しては無防備なので、そこだけは警戒しておこう。

➡関節技には対応したボタンと方向パッドのガチャ押しで防御。体勢を入れ替えることもできる。

関節技には要注意

マウントポジション

上にいるほうが圧倒的に有利な状況になっている。左右のパンチで攻め込み、相手がガードしはじめたら関節技を狙ってみよう。下にいる場合は的確に防御しながら耐えつつ、体勢の変更を狙っていきたい。関節技が勝負が決まってしまうので、気は抜けない。



↑上側が主導権。打撃でいくか、関節技でいくか。

ガードポジション

上のほうがやや有利ではあるが、下にいるほうも下半身で相手をコントロールしているため、完全に不利というわけではない。上側の攻めかたはマウントポジションと同じでいい。下側も基本的に同じで、体勢の変更を狙おう。成功すれば一気にチャンスとなる。



↑上側がやや有利。下側も切り返せればチャンスあり。

バックマウントポジション

マウントポジションのときより、さらに上のほうが圧倒的に有利だ。打撃主体で攻め込み、体力を大きく奪いたい。下側はまず体勢を変えていこう。相手が関節技にこなければ、方向パッドのガチャ押しだけが対抗手段。ガードがおろそかになるのが厳しい。



↑上側が圧倒的有利。下側は体勢を立て直したい。

JENS PULVER
ジェンス・パルバー

UFCライトウエイト王者。王者決定戦で宇野薫に判定ながら勝利し泣き出したのは有名。強烈な左からの打撃と倒したあとのねばっこい寝技などが得意。



CAOL UNO
宇野 薫

名門・横浜高校レスリング部出身。元修斗ウエルター級王者。佐藤ルミナ相手にK.O.勝ちし、無敗のまま王者を返上。華々しくUFC界に登場した。



JOSH BARNETT
ジョシュ・バーネット

ナチュラルなアメリカ人体型を持つ。レスリングを基礎に関節技が得意である。年齢も若く、これからの期待のヘビー級の雄である。



DAN SEVERN
ダン・スバーン

レスリングでオリンピックに出場。プロレスの現NWA世界王者でもある。日本でもUインターやZERO-ONEに登場。高田や橋本と名勝負をくり広げた。



奇想天外 ハチャメチャレースアクション!!

マッドダッシュ レーシング



ひとクセもふたクセもあるキャラクターたちが、お宝を求めて道なき道を大暴走！　コミカルなのに対戦もアツい！　そんな新感覚レースゲームが、この『マッドダッシュレーシング』だ。今回はその詳細に迫るぞ!!

タイトル	マッドダッシュレーシング		
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	アクション
発売日	4月25日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	クリスタルダイナミクス		
ブロック数	ゲームデータ　5ブロック以上		1〜4人
その他			

action

敵を蹴散らし優勝を目指す ルール無用の大レース！

ちょっとコワモテだけど愛嬌のあるキャラクターたちを操って、広大なフィールドを駆け回るアクションレース。レースとは言っても単に走るだけでなく、跳んだり泳いだり登ったりというような楽しいアクションがふんだんに盛り込まれているのがこのゲームの特徴だ。さらに隠しルートを使ったショートカットや、アイテムを利用したライバルへの攻撃など、対戦ゲームとしてのおもしろさもふんだんに盛り込まれている。

起伏に富んだコースの中で、自分なりのルートを見つけ出す楽しさ。また、ライバルと抜きつ抜かれつのバトルをくり広げながら、1位を目指すおもしろさなど、遊びどころがいっぱい。美しいグラフィックと軽快なBGMに乗って荒野を走れ！



➡巨大な葉っぱを使って大ジャ〜ンプ!!　コース内の障害物を逆に利用して、一気にショートカットをキメられるのだ。

道なき道を突っ走れ!!



⬅砂漠の中に吹き上がる一陣の竜巻。これに触れると、コースを狂わされてしまうのだ。こんな障害がコース内には盛りだくさん！

ライバルを出し抜け!!



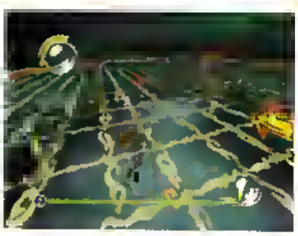
⬆コースによってはただ走るだけでなく、池や川の中を泳ぐシーンも。操作は右スティックをグルグル回すというユニークなもの。全力で泳げ！



⬅ライバルがアイテムを使った攻撃を仕掛けてきた！　画面の指示どおりにボタンを入力し、一刻も早く脱出しよう。

Xbox EXCLUSIVE 5タイトルに選定！

'EXCLUSIVE'とは、'独占的な'という意味合いの言葉。本国アメリカのマイクロソフトではXboxを展開するにあたって、発売日近辺のサードパーティーのタイトルの中から、たったの5タイトルを重点作品として選定。その中の1本が本作なのだ。つまりマイクロソフトもお墨付きのクオリティーが証明されたというわけ。



⬆パーティーゲームとして本国アメリカでもバカウケ。もちろん"ONLY ON Xbox"、Xboxでしか遊べないタイトルだ。

著名なアーティストのイカしたBGMを聞け！

このゲームで使われているBGMには、アメリカの著名アーティストたちが提供した楽曲を多数収録。参加しているのは、Moby、Overseer、Mephisto Odysseyなど、洋楽ファンにもよく知られたアーティストばかり。コミカルな印象が強い本作だが、クールでアツい音楽を聞きながら、ファンキーなレースを楽しもう。

個性あふれる15人のキャラクター

ゲーム中でプレイヤーキャラクターとして選択できるのは、全部で15人。ゲームスタート直後はこのうちの数人しか選べないが、ゲームを進めるにしたがって徐々にキャラクターが増えていくようなシステムになっている。下にイラスト付きで紹介しているのは、デフォルトで使用できる9人のキャラクターたち。彼ら以外にも、まだまだ楽しいメンツがいるぞ。また、なかには対戦モードだけで使えるキャラクターも……。

アメコミ調のユカイなキャラたち





過熱の4人同時プレイで盛り上がれ

このゲームでは、対戦専用の"VERSUS MODE"を選ぶことで、最大4人までの同時対戦プレイが可能になっている。最大数の4人参加の場合は4分割画面になり、小さい画面ながらも迫力のある対戦プレイが楽しめるようになっているのが特徴だ。また2、もしくは3人での対戦も可能で、この場合は残りのプレイヤーをCOMが担当してくれる。プレイ人数に対応して画面分割数が2、3と変化する点も、なかなか凝った演出といえるだろう。対戦プレイは盛り上がること必至だ。



↑これはふたりで対戦した場合の2分割画面。ひとりで対戦する場合は、通常と同じ1画面でCOMを相手に戦うことになる。



←キャラクターはこの画面から選択。シルエットになっているのは隠れキャラクターだ。どんな条件で使用可能になるのか？

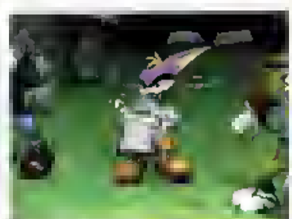
"星のカケラ"を求めて展開するストーリー

トレメルランド島に住む悪の魔法使いヘクスは、世界征服の野望を実現させるため'インセファロトロン'というマシンを開発した。だがこれを動かすためには、赤い流れ星のカケラを7つ集めなければならない。そこでヘクスはこの島でレースを開き、参加者たちに星のカケラを集めさせようと企てた。ところが会場に集まったのは、見るからにアブなそうなマッドレーサーたちばかり。

世界征服や優勝賞品である魔法の杖。参加者それぞれの目的を胸に秘め、ルール無用の大レースがいまスタートする！



↑オープニングデモは、CGムービーでオモシロオカシク展開される。



↑各キャラクターには、もちろん声優によるセリフがついている。

圧倒的スピード感と楽しい演出 「マッドダッシュレーシング」の魅力に迫る

このゲームには、リアル系のレースゲームに見られるような複雑なシステムは存在しない。あくまでも簡単な操作性で、誰でもわかりやすく楽しく遊べるような工夫が随所に盛り込まれているのだ。ここからは基本的なゲームシステムや、さまざまなコースについて解説しよう。

シンプルでも奥の深いゲームシステム

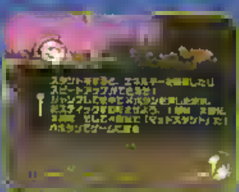
レースゲームとはいえ、このゲームには車やバイクなどの乗り物の類いは登場しない。実際に走るのはあくまでもプレイヤーキャラ自身。ジャンプや体当たりなどのさまざまなアクションを駆使してライバルたちを出し抜くのだ。操作に使うのは基本的に、左スティックとジャンプボタンのみ。非常にシンプルなのでとまどうことなくプレイできるはずだ。



⬆機械ではなく、人型のキャラクターが実際に自分で走るところがまたコミカルだ。

基本操作とスタントについて

ジャンプ台でジャンプしたあとにBボタンを押しながら左スティックをグルグル回すと、キャラクターは"スタント"と呼ばれる回転アクションを行う。これはスケボーやスノーボードで言うところのトリックと同じものなので、回転数やタイミングによっていくつかのボーナスが入るようになっている。回転数が多ければそれだけ高いボーナスが入るので、ジャンプ中はつねに左スティックを回すクセをつけておくといいだろう。



⬅操作をプレイ中に教えてくれる親切設計。簡単に操作できるのがうれしいね。



⬆ジャンプしたらスタントタイム。回転数によってスタントの評価は変化するぞ。

アイテムをゲットしてレースを有利にしよう

コース上のいたるところに置かれている赤い袋には、ライバルキャラの邪魔をするためのさまざまなアイテムが入っている。入手したアイテムは左上のサークル内に表示され、ゲーム中にYボタンを押すことで使用できるようになっている。アイテムには多数のフルーツを発射したり、炎の壁を作って道をふさいだり、さらには自分以外の相手を一定時間氷づけにするような強力なものまで、いろいろ用意されているぞ。



⬅使用してもう一度ボタンを押すと分裂する、エリアのブロブボム。



⬆自分の通った跡に炎の壁を作り、後続の邪魔をする"ファイアウォール"。

秘めた力を解き放て スペシャルアビリティー

各キャラはそれぞれにひとつずつ、"スペシャルアビリティー"と呼ばれる能力を持っている。これには、スピードアップする"ダッシュ"、障害物を破壊する"スマッシュ"、空を滑空できる"グラインド"の3種類がある。これらの能力を使うためにはエネルギーが必要。ヘクスジュースというエネルギーアイテムを集めて、エネルギーを補充しなければならない。

また、コース上に落ちている緑色の物体は"グリーンジュエル"と呼ばれ、10個集めると3つのアビリティーをすべて使える"ハイブリッド"状態になる。これをうまく使うことで、キャラによっては通常では行けない隠しルートのアイテムを発見したり、コース自体の大幅なショートカットを狙えるようになるぞ。









⬅グリーンジュエルを10個集めると……。



⬆キャラクターが体全体に金のオーラをまとい、ハイブリッド状態に突入するのだ。

ハイブリッドで差をつけろ!



➡ハイブリッド状態になれば、通常では使えないアビリティーも使えるようになる。

3つのゲームモードを遊びつくせ

本作には、ひとり用の'ADVENTURE'、対戦用の'VERSUS'というふたつのプレイモードが用意されている。ADVENTUREモードはストーリーにしたがって進んでいくメインのゲームモードだが、通常とは異なるマニアックな遊びかたができるオプションを用意。'コース内で規定数のアイテムを集める'、'一定時間内にゴールする'、'規定回数以上スタントを決める'といった、3種類のゲームモードが個別にある。また、操作をひととおり練習できる'チュートリアル'モードもあるぞ。



➡ADVENTUREモードのセレクト画面。通常とは違う遊びかたができる配慮がうれしいところだね。

見どころ、難所満載の全9ステージ

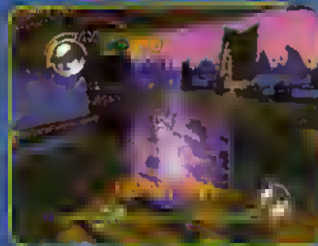
ゲーム中で選択できるコースは全部で9つ。最初のプレイで選択できるのは1ステージのみだが、ADVENTUREモードで一度でもプレイをすれば、そのあとは、ほかのモードでも順次選択できるようになる。ステージはバラエティーに富んでおり、凝った仕掛けには要注目だ。

砂漠ステージ



⬆広大で見晴らしもいいステージ。

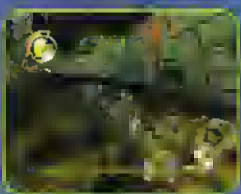
海底ステージ



⬆マリンリゾートを舞台にしたステージ。

雪山、工場、砂漠 バラエティーに富んだコース

各コースは砂漠や近未来的な工場など、それぞれに趣向が凝らされた非常に個性的なステージ構成になっている。ひとつのコース内でも、走る、泳ぐ、登るといったさまざまなアクションを要求される展開が豊富に用意されているので、決してプレイヤーを飽きさせることはないだろう。もちろん隠しコースやショートカットなど、攻略に重要な要素もふんだんに盛り込まれているぞ。



⬅バラエティー豊富なのでとにかくいろんなコースに挑戦してみよう!



⬅川に飛び込むと思わぬところに流されてしまうので気をつけて。

研究所ステージ



⬆コース幅が狭く、抜きつ抜かれつが熱い。

遺跡ステージ



⬆恐竜の骨が散乱し、障害物も多い。

コースの仕掛けを利用して ライバルを追い落とせ

各コースでライバルを追い落とすためには、アイテムやスペシャルアビリティーに頼る以外に、コース内に設置されたさまざまな仕掛けを利用することも重要になってくる。とくに有効に使いたいのは、地面に描かれたターボパッド。これに乗ると瞬間的な猛ダッシュができるのだ。ターボパッドで距離を縮めて、Bボタンで使用できる、ダイビングアタックでライバルを転倒させるテクニックは非常に有効だぞ。また、プレートが連続している場所では、ラインをうまく合わせて連続ダッシュを成功させることで、かなりの時間と距離を稼ぐことができる。

さらに、コースによってはトレメルというお邪魔キャラが徘徊していることがある。トレメルの攻撃を食らうと一定時間転倒してしまうため、大きなタイムロスになってしまう。ライバルはともかく自分は絶対に接触しないように注意しておこう。



⬅地面に描かれているのが急な加速が可能なターボパッドだ。





⬆➡コース上にはライバルとはべつに、プレイヤーを妨害するキャラクターもいる。攻撃を食らわないように注意。

コースには危険がいっぱい トラップに気をつけろ

コース走行中に注意しなければならないのは、随所に仕掛けられているトラップ群。なかでも赤いダイナマイトは要注意。ただし地雷の爆発によって隠しコースが開く場合もあるのでムズカしいところ……。



➡爆発に巻き込まれると大幅なタイムロスになる。

全国設置の試遊台で 腕を磨け!!

4月中旬よりプレイ可能(予定)

優勝者にはペアで海外旅行!! マッドグランプリ2002(仮)開催決定!!

コミカルでハチャメチャに楽しい『マッドダッシュレーシング』だが、この楽しさをみんなに味わってもらいたいということで、発売元であるアイドス・インタラクティブ主催によるゲーム大会"マッド・グランプリ2002"(仮称)の開催が予定されている。決勝大会で優勝すれば、豪華海外旅行がプレゼントされるのだ!

4月中旬からは全国ゲームショップで『マッドダッシュレーシング』の試遊台が設置される予定なので、大会目指して腕を磨いておいてくれ! 会場など、大会の詳細に関しては、次号で発表するけれど、ゴールデンウィークは大会のためにスケジュールを空けておいてね。



⬅大会では1ステージが使用される。腕を磨くべし!!

マッドグランプリ2002(仮)開催予定概要

主 催

アイドス・インタラクティブ

協 力

マイクロソフト、エンターブレイン

予選大会

- ○5月3日(金・祝)………東京会場I
- ○5月4日(土・祝)………東京会場II
- ○5月6日(月・休)…………大阪会場

決勝大会

- ○5月12日(日)……………東京会場

賞品

海外ペア旅行、国内ペア旅行など盛りだくさん

問合せ先

http://www.eidos.co.jp/

※会場に関してはホームページで確認ください。

詳細は次号で紹介!



アツアツの恋をクッキング

ビストロ♡きゅーぴっと

bistro cupid

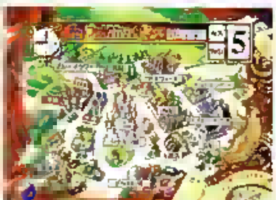
料理が得意な12人の女の子たちと、甘い生活が楽しめる新感覚SLG『ビストロ・きゅーぴっと』。今回は女の子たちと仲良くなるコツと、新着イベント画面を大公開！

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	今春発売予定	価格	5800円-(税別)
開発	サクセス	制作者	ディレクター：本間志乃
ブロック数	未定	システム対応	なし
その他	初回特別版"どきどきレシピBOX"発売　価格：9800円（税別）		

女の子と仲良くなる3つのポイントを紹介!!

それぞれの女の子たちは、主人公に対する"好感度"というパラメータを持っている。好感度は彼女たちと街で出会ったり、より多くの時間をともに過ごすことによってアップしていく。好感度が高くなると、主人公のお店の経営面をサポートしてくれたり、デートの誘いを受けてくれたりと少しずつ好意を寄せてくれる。好感度を上げるポイントは3つ。気になる彼女と上手に仲良くなって、幸せなデートを重ねよう。

Point 1 街に出てどんどん女の子に会いにいこう!!



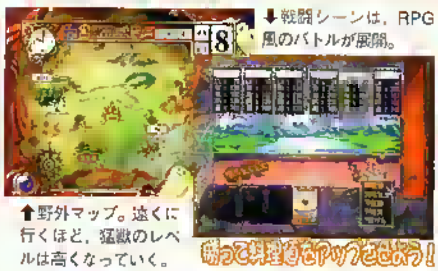
"外出"コマンドを使うと、街中にある学校やお城、公園など、好きな場所に行くことができる。場所によっては女の子たちがおり、出会うことで好感度がアップする。さらに好感度は、会話中の選択肢の結果によっても大きく変動する。このこまめなアプローチが、女の子と仲良くなる第一歩だ。





⬅何度も会話を重ねていくと、女の子が手伝いにきてくれる。

Point 2 狩りに出て一度にいろいろレベルアップ！



⬇戦闘シーンは、RPG風のバトルが展開。

⬆野外マップ。遠くに行くほど、猛獣のレベルは高くなっていく。

勝って料理の腕をアップさせよう！

"狩り"は、女の子を野外に誘って、猛獣と戦うコマンド。戦いに勝つと、料理のレシピが入手できるほか、いっしょにいた女の子との好感度もアップする。狩りは一度にいろいろアップするので、ポイントが高いのだ。

Point 3 女の子といっしょに新メニューを完成させよう！

狩りに成功して覚えた料理のレシピは、好みの女の子といっしょに研究することができる。完成すると、女の子との好感度がグンとアップ。ふたりの愛情がつまった料理は、お店の新メニューとして加えることができる。



⬇難しい料理ほど風味値が高い。何度も挑戦して完成を目指そう。

⬆いっしょに料理を研究することで、ふたりの仲はさらに深まっていく。

さっそくお店に出してみよう！

一週間のスケジュールを効率よく組み立てよう！

一週間のスケジュールの選択肢は経営、創造、外出、狩り、休みの5つ。経営も大事だけど、外出や狩りといった女の子と過ごせる時間をどう盛り込むかが攻略のカギだ。



➡スケジュール画面選択するときは、主人公の"疲労"に注意。



➡お店を開店しなければ、"経営"を選んでいなくとも収入がある

日曜日は女の子とデート



➡日曜日は女の子を積極的にデートに誘おう。

魅力たっぷりのデートイベントを PICK UP!

女の子たちとのデートイベントは、キビしい料理修行を行う主人公にとって心のオアシス。おしゃれな行楽地や街の中で見せてくれる彼女たちの素顔を大特集するぞ。

クリスマス　聖なる夜はあなたとともに……

クリスマスの日は、シナモン城で盛大にパーティーが開かれる。夜には舞踏会があり、素敵なドレスをまとった女の子と過ごすことができる。いつもと違う彼女にドキッとするかも！

舞踏会のドレスをあなたに見せたくて……





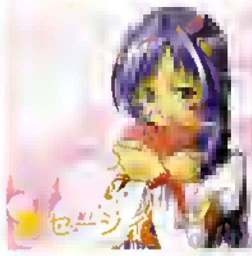
⬆高嶺の花のような，スノーとともに夜を過ごす主人公。赤いルージュとドレスのバラが魅力的。

⬅まえから舞踏会に憧れていたメロウ。その美しさに周囲は騒然。

バレンタインデー　私たちの想いを受けとめて！

バレンタインデーは、男の子も女の子もソワソワする一大イベント。料理上手な彼女たちが用意するチョコレートは、もちろん手作り。彼女たちの想いをしっかり受け止めてあげよう。

義理チョコじゃないチョコもあるかもよ





⬆まえの週から材料を集めて作ったというラベンダ。それって本命？

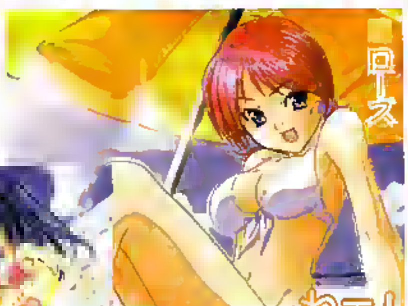
⬅ふだんは物静かなセージが，想いを胸に抱いて主人公のもとに。

海　解放的な夏の海はちょっぴり大胆！

夏の定番といえば海水浴。いっしょに泳いだり、砂浜で日光浴したりと、好きな彼女と解放的な気分を味わえる。まぶしい陽射しの中で見せてくれる彼女たちの水着姿にも注目だよ！

➡まだ15歳にしてこの色気。まるで主人公を挑発しているみたいだ。

⬇海に出て大喜びのサン。そのはしゃぎぶりはまるで子供のよう？



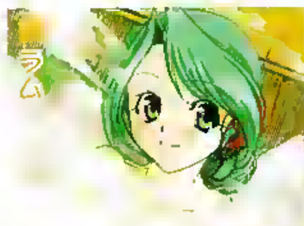


ねェ！いっしょに泳ごうよ！

温泉　ぶらり温泉旅行その先に待ち受けるものは？

彼女との好感度が高まると、いっしょに温泉に行くことができる。シナモン王国内でも秘湯と呼ばれるその温泉は、なんと混浴。日ごろの疲れを癒すつもりが、思わぬハプニングも……。

⬇のぞくなとクレスにクギを刺された主人公。少し見ただけでこの始末。





⬆大好きなお風呂に入れてご機嫌なラム。照れた表情が色っぽい。

ちょっと！何のぞいてんのよ！

まだまだあるよ！見逃せないイベント！

上記のイベントはまだほんの一部。彼女たちとのあいだには、一年を通してさまざまなイベントが待ち受けている。キミはどれだけ彼女たちの素顔に出会えるかな？

格闘料理対決

➡アップル＆サフランが、格闘料理で対決。さて勝者は……？



リサイタル

➡ミントがアイドルデビュー。可憐な歌声に観衆はクギづけ。



運動会



Special Interview

オリジナルバージョンを作ったFIRE DOGに取材を敢行!!
香港に『ビストロ・きゅーぴっと』の源流を見た!!

Xbox版『ビストロ・きゅーぴっと』にはオリジナルが存在する。香港のメーカーにより制作されたPC版『Cupid bistro!!』(日本語版とは順番が逆!!)がそれだ。Xbox版はサクセスが開発を担当しており、ストーリーなどは大幅に異なるのだが、基本的なエッセンスはPC版を受け継いでいる。

そのPC版を手がけたのがFIRE DOG(ファイヤードッグ)だ。そこで、今回は特別企画としてファイヤードッグへの取材を敢行! ガブリエル社長とキャラクターデザインのAki氏にお話を伺った。

12星座をベースにキャラクターを設定

——お料理恋愛シミュレーションというジャンルが非常にユニークなのですが、まずはPC版開発の経緯を教えてください。

ガブリエル PC版『Cupid bistro!!』の開発に着手したのは'97年ごろなんですが、そのころ香港では料理を題材にしたゲームが流行っていまして……。もともと私は料理が好きだったのですが、それなら料理と女の子とを組み合わせたら、おもしろいゲームができるんじゃないか、というところから発想していったんです(笑)。

Aki 『Cupid bistro!!』に関して言うと、まずはキャラクターありきのゲームでしたね。12人のヒロインというのは最初から存在していて、"お料理"という要素やゲームシステムなどはそれに付随する形で組み込まれていったんです。

——12人のヒロインはどのような形で生まれたのですか?

Aki 私が星座に凝ってまして……(笑)。それで12星座のそれぞれの特徴を、キャラクターに取り入れていったらおもしろいのでは、という発想から始まりました。

たとえば、獅子座が明るくやさしいタイプだとすると、獅子座のキャラクターを明るくてやさしい性格設定にしてみたり……。

ガブリエル ある意味、キャラクターメイキングの手助けみたいな感じだったですね。

Aki ただ、それでも12人となると相当な数ですから、描き上げるのはけっこう大変でした。

——キャラの描きわけには苦労したんですね?

Aki はい。もともと私は性格が楽天的なので、明るいキャラを描くのはわりと簡単にできるんです。だから、サン・フラワーやメロウ、メリッサなんかはすごく描きやすかったですね。逆におとなしめのキャラは性格の把握に手間取ってしまい、少し苦労しました。セージィやスノーなんかがその代表格なんですが……。

——メインヒロインのラベンダはどうでした?

Aki じつは彼女がいちばん描きにくいキャラで……(笑)。最後にやっと描き上げたのも彼女だったんです。そもそも彼女は最初からメインヒロインということで考えていたんですが、性格が難しくて描くのに苦労しました。蟹座の彼女は外交的でやさしい面もあるんですが、母性を象徴するキャラでもあり……。とにかく試行錯誤しました。ぜひ『ビストロ・きゅーぴっと』をプレイされて、私の苦労の痕跡を体験していただけたらと思います(笑)。

ガブリエル 描きわけ、ということでいうと、キャラを差別化するためのストーリーにも苦労しましたね。

ストーリーに関しては、スタッフ



火狗工房
FIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT LTD.

ファイヤードッグ設立者にしてマネージングディレクター(代表取締役)。もともとマンガ雑誌の編集者を務めていたというお方なのだ。

ファイヤードッグの看板デザイナー。『ビストロ』ではキャラクターデザイン担当。日本語で歌うカラオケはメチャクチャうまいらしい。



Akiさん自身が語る! キャラクター設定秘話

星座をもとに性格設定を考えたというAkiさん。ヒロイン12人を作り上げるまでの裏話を語っていただいた。



ラベンダ・スウィート
7月8日生まれ(蟹座)
血液型 :A型
得意料理 :フランス料理
CV :堀江由衣

コメント [illegible]ベンダは、[illegible]キャラだと決めていました[illegible]るく[illegible]しい子なのですが[illegible]難しかっ[illegible]



メロウ・ブルーフラワー
10月10日生まれ(天秤座)
血液型 :O型
得意料理 :イギリス料理
CV :菅谷崇

コメント [illegible]秤座の彼女[illegible]ブルーフラ[illegible]家の次女で、とびっ[illegible]女[illegible]しようと思っていまし[illegible]私も天秤座だからそう[illegible]ないです(笑)



サン・フラワー
8月13日生まれ(獅子座)
血液型 :O型
得意料理 :ファーストフード
CV :川上とも子

コメント [illegible]キャラ[illegible]みやすいので、最初[illegible]できあがりました[illegible]彼女は[illegible]に入りのキャラです[illegible]



スノー・ブルーフラワー
11月15日生まれ(蠍座)
血液型 :AB型
得意料理 :ドイツ料理
CV :田中理恵

コメント [illegible]キャラなのですが、[illegible]ージィは"神秘さ"、スノーは"上品さ"を前面に出しました。作成に苦労[illegible]ですね。



セージィ・パイナップル
9月1日生まれ(乙女座)
血液型 :B型
得意料理 :インド料理
CV :川澄綾子

コメント 乙女座のセー[illegible]は読書が趣味の[illegible]でも神秘的なキャラです[illegible]その座のスノーと性格が少し似[illegible]るの[illegible]が、そのた[illegible]



ラム・テイル
12月25日生まれ(山羊座)
血液型 :O型
得意料理 :ギリシャ料理
CV :水谷優子

コメント 友だちに山羊座の子がいて[illegible]でも元気だったのでラムに取り入れてみました。動物的な性格を出すために、あえて獣族にし[illegible]です。

Xbox版のベース『キューピット・ビストロ』

2000年12月にPC版が香港、台湾で発売された『Cupid bistro!!』。その斬新なゲーム性も受けたのか、両国で大ヒット作に。Xboxとはストーリー的には違いはあるものの、登場ヒロイン12人はすべてそろっているなど、まさにベースとなった作品だ。



←基本的なところはほとんどXbox版と変わりのないPC版。中国語が新鮮な感じだ。

のみんなで意見を出しあって、最終的に私のほうでまとめる、という形をとっていたんですが、キャラの個性を出すのがしんどかったです。

ゲームだと、キャラクターが相互に絡み合いながらも、それぞれの個性をうかがわせるようなエピソードとを用意する必要があるじゃないですか。そのへんで、PC版にはけっこう心残りがあるんです。

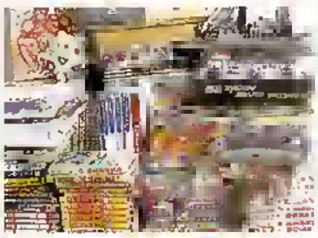
——Xbox版では、エピソードが大幅に追加されたと聞きましたが……。

ガブリエル　そうなんです。12人の女の子が登場するという部分では、PC版もXbox版も大きな違いはないのですが、Xbox版ではそれぞれの女の子のエピソードをかなり膨らませています。私自身も、PC版のボリュームには若干不満を感じていましたので、Xboxこそが完全版ということで、かなり期待しています。

——香港で作られたゲームが日本に移植されるのは、ほぼ初めてだと思うのですが……。

ガブリエル　日本のゲームが好きでゲームを作っていたようなものなので(笑)、日本で受け入れられるのはすごくうれしいです。

Aki　自分で描いた絵が日本に上陸できるなんて、考えたこともなかったです。もともと私たちは日本のアニメを見たり、ゲームをプレイして育ったんです。だから、私たちの作った作品が日本の皆様に楽しんでいただけるなんて、それだけでエキサイティングですね。少し発売日は延びてしまいましたが、ぜひ楽しんでください。



↑日本のアニメやゲームが好きだというおふたり。オフィスは日本のグッズが満載。

TOPIC 1 オープニングテーマ収録現場へ独占取材敢行!!

本作のオープニングテーマ"天使のレシピ"がゲームに先駆け好評発売中だ。歌うは、本編でミントを担当している野川さくらさん。その収録現場にお邪魔してきたぞ。

「最初に歌をいただいたときは、いままでに歌ったことのない曲調で、ちょっとだけ緊張しました。私にとっては、ゲームの主題歌がCDになるのは初めてなので、収録はとても気合が入ったんですよ。いままでも、イベントなどでたくさん歌ってきたのですが、皆さんいつもノッてくださるので、とても気持ちよく歌えます」とのことだ。一度フルコーラスで聴いてみるのもいいかも。



←今回は、やさしく歌うようにと心がけたと言う野川さん。12人のヒロインの気持ちを代弁した歌だ。

オープニングテーマ
天使のレシピ
c/wエンディングテーマ"時の翼"
歌：野川さくら
発売中（3月27日）
価格：1200円（税込）
発売元：ランティス
販売元：キングレコード
LACM-4049



TOPIC 2 キャラクター人気コンテスト実施!!

「人気のあるキャラは？」そんなソボクなギモンを抱いた編集部では、「ビストロ・きゅーぴっと」キャラクター人気コンテストを実施!! 皆様からの清き1票（はがき）をお待ちしております。抽選で10名には特製テレカをはじめ、豪華プレゼントも!!

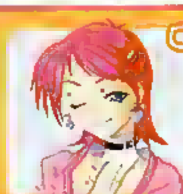
あて先　〒154-8528　(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「ビストロ人気コンテスト」係
締切は4月27日（土）当日消印有効



サフラン・ターメリック

4月20日生まれ(牡羊座)
血液型　：B型
得意料理：東南アジア料理
CV　　　：小林由美子

◀コメント [illegible]イなんですよ。[illegible]目標"天下一の料理格闘家"なですが、男[illegible]の性格で[illegible]あり[illegible]



ローズ・シナモン

3月10日生まれ(魚座)
血液型　：AB型
得意料理：日本料理
CV　　　：氷上恭子

◀コメント [illegible]はお姫[illegible]なのですが、[illegible]がまま、"世間知らず"といったキーワードをもとにキャラを作成しています。[illegible]

▶コメント とくに星座を意識していた[illegible]ではなく[illegible]キャラにしようと思っていました。ウサギの[illegible]の[illegible]



ミント・ハイビスカス

5月19日生まれ(牡牛座)
血液型　：A型
得意料理：デザート系
CV　　　：野川さくら

▶コメント "負けず嫌い"[illegible]という点でサフラン[illegible]キャラで[illegible]差別化とし[illegible]は、クレス[illegible]カラッとして"かっこいい"[illegible]を強調[illegible]います



クレス・ウォーター

2月4日生まれ(水瓶座)
血液型　：O型
得意料理：アメリカ料理
CV　　　：堀池円



アップル・ベリー

5月28日生まれ(双子座)
血液型　：O型
得意料理：中華料理
CV　　　：千葉千恵巳

◀コメント 彼女は"究極[illegible]まん作り"を目[illegible]す"ことからも明らかなよう"中国"を意識し[illegible]て[illegible]に[illegible]っています。



メリッサ・レモンバルム

12月7日生まれ(射手座)
血液型　：A型
得意料理：魔術料理
CV　　　：茂呂田かおる

◀コメント ヒロイン12人のなかでは、唯一学校へ行っていないキャラですが、とっても純粋でナイーブな子なんです。[illegible]キャラ[illegible]りますね。



真・女神転生 NINE

タイトル	シン・メガミテンセイ ナイン		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	アトラス	制作者	総合プロデューサー：岡田耕始
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	対応周辺機器：未定／ネットワーク対応		

アトラスのXbox参入タイトル『真・女神転生NINE』。Xboxのハイスペックな性能を活かして、金子一馬氏の描く悪魔が走る、吠える、戦うのだ!

刻々と進化する『真・女神転生 NINE』の世界

前号に引き続き、『真・女神転生NINE（以下 NINE）』の新情報をお届けしよう。今回は、新要素というよりは前回公開した情報を補足する形になるが、より『NINE』の詳細が明らかになっているのだ。

まずは、右のケルベロスのイラストを見てほしい。『NINE』では電脳悪魔絵師・金子一馬氏の描く悪魔が3Dで表現されているのは、すでにお伝えしたとおり。その原画とゲーム画面を見比べてもらいたい。さらに、新たに公開された電脳空間や戦闘シーンの写真も掲載しているぞ。





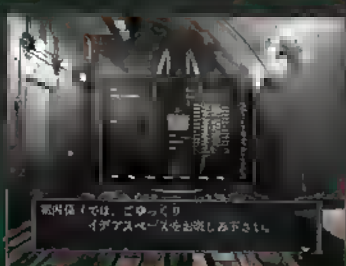
←↓『魔剣X』などで金子氏の描くキャラクターが3Dで違和感なく動かせることは証明済み。今回は、DCやPS2よりもマシンスペックの高いXboxで表現されるとあって、そのリアルさはかなりのもの。

金子一馬のアクマが3Dで動く!!

"地下都市"から外へは出られないのか!?

『NINE』では、現実世界の地下都市と、電脳空間"イデアスペース"にある仮想都市を行き来していくことになる。しかし、現実世界の街から外へ出ることはあるのか、電脳空間に隠された秘密がどれだけあるのか……詳しいことは、残念ながらまだわかっていない。

今回、新たに入手した写真では、主人公らが現実世界とも電脳空間とも区別のつかない場所に立っている。これはいったいどこの写真なのか……？



↑地下都市と電脳空間を結ぶネットワーク。最初にアクセスしたときに、プレイヤーの名前など、プロフィールを入力することになるんだ。早くアクセスしたいね。

ここは電脳空間なのか、それとも……？



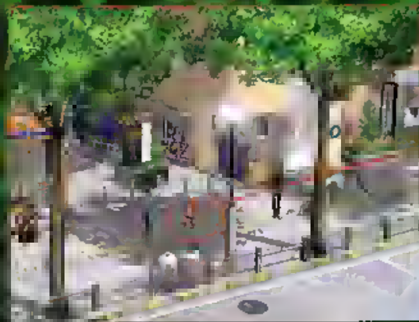


←↑まるで大破壊跡のような荒野と、荘厳な大聖堂風の建物。どちらも現実世界のものなのか、電脳空間のものなのかは不明。大聖堂風の建物は悪魔合体ができる邪教の館か？

"ナビ"の悪魔を連れて歩く電脳空間イデアスペース

大破壊のために崩壊した地上での生活をあきらめ、地下都市で暮らしている『NINE』の世界の人々。唯一の娯楽となるのが、ネットワーク上に構築された仮想都市"イデアスペース"だ。人々は、90年代の東京をモチーフに作られたイデアスペースにアクセスし、"ナビ"と呼ばれる悪魔を連れて、買い物やコミュニケーションを楽しんでいるようなのだ。

この電脳空間は、原宿は昼、六本木は夜、というようにエリアごとに季節や時間が設定されているとか。



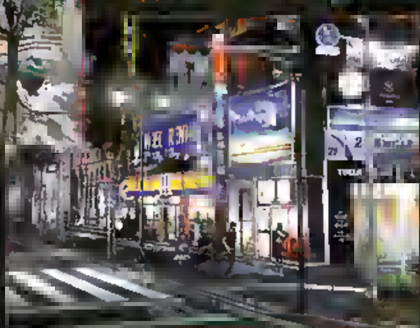


←↑主人公といっしょにいるのは魔獣ケルベロス。には妖精ノッカーの姿も。『メガテン』ファンにはおなじみの悪魔ばかり。かなりうれしい

原宿&六本木を完全再現!



↑カフェでお茶したくなる、原宿。行ったことのある人なら、すぐにわかるほどリアルなのだ。



➡六本木といえば、やっぱり夜。待ち合わせは六本木交差点あたりで、クラブやバーに遊びに行くこともある?





↑➡六本木には夜魔サキュバスの姿も。なかなかオトナな感じがして、いいかも? この"ナビ"の悪魔たちの詳細は、まだまだ不明な部分が多い。

また少し明らかになった『NINE』の戦闘システム

電脳空間にアクセスした主人公は、とある事件に巻き込まれてしまい、ナビである悪魔たちを従えて戦うことになる。

『NINE』の戦闘は、RTS(リアル・タイム・ストラテジー)バトルとタクティカルバトルの2種類。電脳空間の裏側のダンジョンに入り込むと、戦闘が発生する。パーティーをいくつかに分散することができ、それらがリアルタイムで動いていくのだ。

まだ未知な部分の多い戦闘システムだが、今回も新たな写真が公開されたぞ。

REAL TIME STRATEGY >>

RTSバトル新情報!

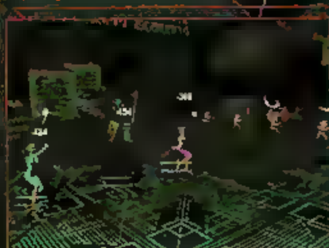




↑➡電脳空間の裏側でくり広げられるRTSバトル。球体が表示されている部分でタクティカルバトルが行われているのだ。味方はグリーン、敵はオレンジで表示されている。

迫力のタクティカルバトル!





↑➡魔獣グリフォン(上)や妖魔オキュペテー、モリーアン(右)などの姿も。RTS戦闘では、いろいろな場所で、リアルタイムでこういった戦闘が起こっているのだ。

TACTICAL BATTLE >>

タクティカルバトル新情報!



←魔獣ネコマタと天津神オモイカネとのバトル。パーティーを編成するときに行動パターンを指示しておき、悪魔たちは戦闘が始まるとそれに沿って戦うのだ。

この『真・女神転生NINE』では、メガテニストの皆さまにはなじみ深いアクマたちが3Dになり、いままで謎だった彼らの生態や行動を見ることができます。ひとつの表現方法としての答えを出していますのでお楽しみに。また、今回は金子のリスペクトである梅津さんにキャラデザをお願いしました。カッコいいぞ!

COMMENT FROM KAZUMA KANEKO

金子一馬氏コメント

金子一馬――株式会社アトラス第一開発部。"電脳悪魔絵師"の異名を取り、多くのファンを持つ。

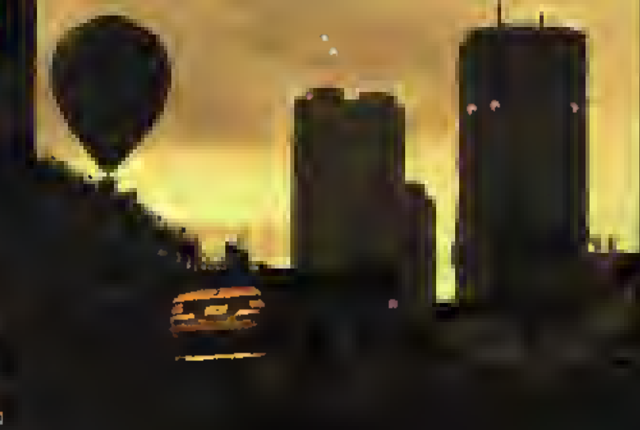
「歴史のあるシリーズですが、それに甘んじることなく新しい個性を加味したい」というアトラスさんの意向を受けて、「それならば!」とお話をお受けしました。模索しながらも日々、大奮闘中です。その結果生まれしキャラクターの数々……皆さんに愛されることを切に願います。

COMMENT FROM YASUOMI UMETSU

梅津泰臣氏コメント

梅津泰臣――リメイク版『GATCHAMAN』など数多くのキャラクターデザインを手がけ、緻密な描写には定評がある。

特報 XPECIAL


↑そびえ立つビル・宙に浮く気球、そしてアルファロメオ。『セガGT2002』の世界がここに。

Sega GT2002™

外車も登場！ いよいよ見えてきたセガ渾身の

タイトル	セガGT2002		
発売元	セガ	ジャンル	レース
発売日	発売日未定	価格	価格未定
開発	ワウ エンターテイメント	制作者	
ブロック比	未定	システム対応	未定
その他	未定		

残念なことに発売が延期となったしまった『セガGT2002』だが、それはより完成度を高めるためだという。今回は最新情報はもちろん、過去の資料、そして前作を振り返り『セガGT2002』の姿を明らかにしていこう！

リアルに作り上げられたクルマ、コースの先に見えるものとは？

セガ期待の新作、『セガGT2002』の最新情報をお届け。画面写真を見てもらえればわかると思うが、もはや実写といっても過言ではないほどのリアルさに注目。リアルさ＝おもしろさではないが、これほどのグラフィックを見せられるとおもしろさへの期待も大きくなるというもの。

今回はそんな期待を抱かせる本作の、新たに発表された3つのコースを紹介しよう。これまでに発表されていたコースはオーバル状のサーキットだけだったが、市街地を利用したコースもあることが判明。椰子の木がある南国風や、アメリカや日本を彷彿させるコースが存在するぞ。

精緻に描き込まれた3つのコース



↑コースとなる道の上には高速道路が存在。こういうレイアウトはまさに日本的なのだが……。日本のマイクロソフトに隣接する甲州街道に似てなくもない!?


↑夕方の街並み。[illegible]から判断すると、これは間違いなくアメリカのもの。ゲーム内容に世界を転戦するといったレースイベントがあるのだろうか？



↑椰子の木が生い茂る南国風サーキット。アイアンシティサーキットとは明らかに違う空の色。これは朝焼けなのか？　前作同様、夜のステージもあるに違いない！

前作ドリームキャスト版『セガGT』を振り返る

前作にあたる『セガGT ホモロゲーションスペシャル』が発売されたのは2000年2月のこと。当時最強のスペックを誇るハードだったドリームキャストに登場。グラフィックはもちろん、クルマの挙動のリアルさ、オリジナルカーが作れるという斬新なシステムは、レースゲームの幅を広げた。



↑ワークスカーやオリジナルカーなど多彩なクルマを操れた。

POINT 1 リアルな挙動

『セガGT ホモロゲーションスペシャル』には当時最新だった車種から旧車までさまざまなクルマが登場した。どのクルマもFF、FR、MR特有の挙動が忠実に再現されており、プレイ感覚はまさに実車そのものだった。この点は『セガGT2002』にももちろん受け継がれることだろう。


←ミッドシップのクルマは回頭性はいいが限界時の挙動がシビア。クルマの特性にあわせた操作が必要だった。

POINT 2 オリジナルカー

前作でもっとも画期的だったのがオリジナルカーの作成だ。エンジンや過給器の有無、駆動輪、シャシー、ペイントなどを細かく設定でき、組み合わせはなんと250万種以上におよんだ！　はたして今作でもオリジナルカーの要素が踏襲されるのか？　いちばん気になるポイントだ。



←駆動方式はもちろん、エンジンの排気量やシャシーの選択など、細かく区分され、夢のクルマを作ることができた。

イタリアの名門、アルファロメオの名車、現行車の登場が発覚！

レースゲーム

レースゲームでいちばん気になるのはやはり登場車種。今作では国産車だけでなく、外車も登場するぞ。今回紹介するのはイタリアの名門、アルファロメオ。しかも本作のキーワードである"伝統・伝説・血統"に基づき、1960年代の名車"ジュリア"も登場するぞ。そのほか確認されている登場車種を右に紹介しよう。

存在が確認されている登場車種

メーカー	登場車種
トヨタ	スープラ系…GA61のセリカXX（海外名スープラ）から70系、そして最後のスープラとなる80系が登場 レビン／トレノ系…某マンガでおなじみのAE86はもちろん、初代であるTE27が登場。101、111系は？ セリカ系…初代の通称ダルマセリカ、WRCで活躍した6代目、そして現行タイプの存在を確認
日産	スカイライン系…レースで不滅の49連勝を飾った通称ハコスカと1代まえのR34GT-Rを確認。ケンメリも登場？ フェアレディZ系…Z32やS30Zなどが確認されているが最新型Z33も収録される？
ホンダ	現行インテグラTypeRを確認。シビックTypeRや名車S600などが出てほしい！
三菱	ムービーでスタリオン4WDを確認。現行のランサーエボリューションも当然登場。そのほか歴代のランエボは？
マツダ	ロータリー系…ハコスカの50連勝を阻止したRX-3、初代RX-7（SA）、そして現行RX-7（FD）が登場



1960年代の名車。ツーリングカーレースを席巻、1966年から4年連続でヨーロッパチャンピオンになった伝説のマシン。ジウジアーロがデザインしたデザインや徹底的な軽量化など特徴の多いマシンだ。現代のスペシャリティカーにどう立ち向かうのか？



Alfaromeo Giulia SPRINT GTA



1992年に登場。ドイツのツーリンカー選手権（DTM）で活躍。2リッターの直4エンジンと2.5リッターのV6エンジンをラインナップした。そのほか当時ラリーで活躍していたランチャデルタと同じエンジンを積む4WDモデル、Q4も登場してほしいところだ。



Alfaromeo 155



155の後継モデルとして1997年に登場。2リッターの直4エンジンは155馬力、2.5リッターのV6エンジンは190馬力。1リッターあたり100馬力を誇る日本車に比べるとローパワーだが、アルファのエンジンの魅力は官能的なところ。チューンで速くなるのか？



Alfaromeo 156



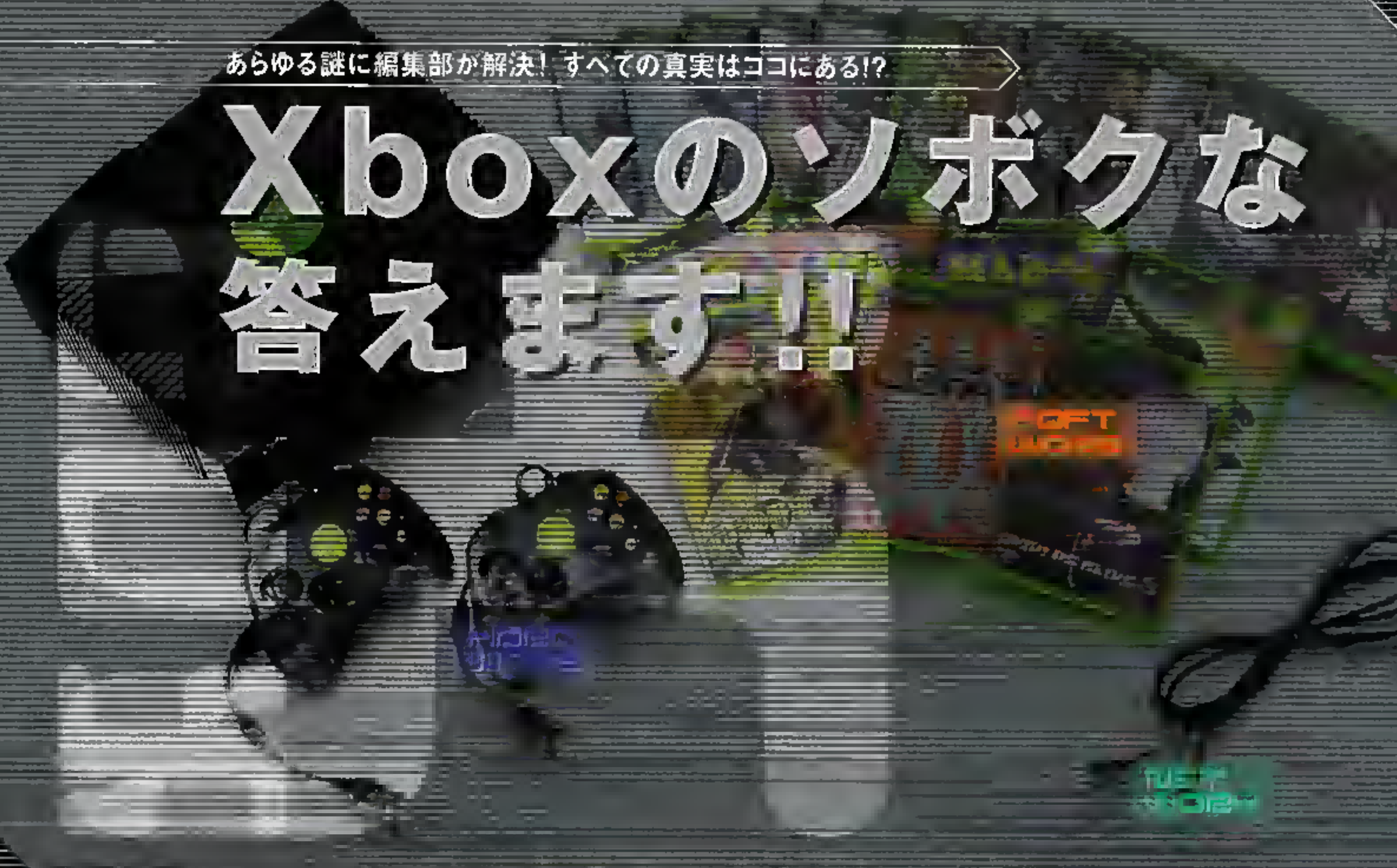
156のシャシーをベースに開発された、アルファロメオの最新モデル（2001年に登場）。エンジンなど基本的な構成は156とほとんど変わらないが、ハッチバックスタイルならではのホイールベースの短さが、ゲーム性にどこまで影響するのか興味は尽きない。



Alfaromeo 147

あらゆる謎に編集部が解決！ すべての真実はココにある!?

Xboxのソボクな答えます!!



発売直後から編集部に寄せられた多数の質問!!

Xboxが発売されて、早1ヵ月。5.1チャンネルでサウンドがすごいとか、HDTV対応で高画質な映像が楽しめるぞ、なんていうのはもうみんな何となくわかってきたことなんじゃないかと思う。

それでも、どうもまだわからないことがいっぱいある。いろんなウワサがネット上を飛び交ったり、もう何がナニやら。ここでは、そんな数々のギモンにすべて答えちゃうぞ!　ってコーナーだ。Xboxに超詳しくなって、友だちに自慢しまくっちゃおう!



←本誌サイト宛に寄せられたメールも参考に。



←アンケートハガキのお便り欄にも多数の質問が。

ハードのこと

デザインも大きさもコントローラーも、何だかやっぱりこれまでのゲーム機とは違う雰囲気があるよね。Xboxの本体には、数々のヒミツが隠されている……!?



Q セーブしたり音楽を録音する以外にハードディスクは何かに使われているの？？

Xboxはゲーム機では初めてハードディスクを標準搭載。ゲームのセーブデータを保存しておいたり音楽CDを録音する以外にも、いろんな使い道があるようだ。



↑ハードディスクへデータを転送しておくので、途中のロード時間が短い。

ひとつは、「DEAD OR ALIVE 3」のようにゲームデータ類を一時的にハードディスクへ移行させ、DVDからの読み込みを減らしてデータロードが劇的に速くなる。

また、将来的にはネットワークから追加データなどをダウンロードして保存することも可能になる。他機種では周辺機器なだけに、標準搭載だからこそここまでいろんなことができるのであろう。

A 頻繁にアクセスするデータを一時保存したり、ネットワークでダウンロードも!

ギモンに

任天堂ともソニーともまったく設計思想が違うマイクロソフトのXbox。ほかのゲーム機から1歩も2歩も先を行くマシンなだけに、「これって、どういうこと？」とよくわからないことも多いだろう。そこで、ここではこれまでに編集部に寄せられた数々のお便りの中から、代表的な質問に編集部が答えていこう！ これでキミもXbox通だ！

Q リセットボタンやソフトリセットする方法はないのですか？

これまでのゲーム機には当たり前のようについてきたリセットボタン。Xbox本体の正面には、ディスクトレイを開けるイジェクトボタンと電源ボタンはあるが、リセットボタンが見当たらない。そう、じつはXboxにはリセットボタンがないのだ。ないと不便に感じるユーザーも多いかもしれないが、よく考えるとあってもなくてもいいボタンである。ムダにボタンが多くなるよりいい。

ゲームプレイがうまくいかないとき、タイトル画面に戻ってやりなおしたい……なんてときは確かに便利だけど、そもそもそういうプレイのしかたが邪道なのだ。

A リセットボタンもコントローラーでリセットする方法も、どうやらないようだ。

Q CD-Rに録音した音楽をXboxでかけようとしたら再生できませんが？

個人的に楽しむ範囲で音楽をCD-Rで保存している人もいるかと思うが、Xboxの場合CD-Rに録音されている音楽を再生することはできない。Xboxのハードディスクに録音したいなあ、と思ったら、オリジナルのCDを用意しよう(ちなみにプレイステーション2では再生可能)。最近話題になったavex社のコピー防止機能付き音楽CDはちゃんと再生できるので、こっちは安心してもいいだろう。

ちなみにハードディスクへ録音する場合、独自フォーマットで圧縮するためオリジナル音源より多少音質が下がるが、聞き比べても素人にはあまりわからない程度だ。気軽にどんどん録音して、Xboxをジュークボックスにして楽しもう！

A オリジナルCDなら再生できるが、基本的にCD-Rに焼いた音楽を聴くことはできない。

Q Xboxとテレビを接続するケーブルがいくつか種類あるけど、どれがいちばんいいの？

どれがいいのか、っていうのはちょっとアバウトな質問ではあるが、まずはいまどのように接続しているのか調べてみてほしい。たぶん、映像も音声もコンポジット(いわゆるふつうの接続端子)で接続している人がほとんどなんじゃないかな？ もちろんそれでもXboxは堪能できるので問題ないのだが、よりよい環境でXboxを味わえばますますXboxが好きになるに違いないので、ここではちょっとしたパワーアップ方法を教えよう。

まず、いまどきのテレビなら"S端子"がついているはず。ないなら現状の接続で我慢するしかないが、あるのであればぜひS端子で接続してみよう。新たに購入するのはXbox拡張AVパック(3000円)のみでいい。必要なケーブル類は同梱されているから、すぐにS端子のキレイな映像を楽しむことができるぞ。コンポジットと比べるとかなりキレイでしょ!?

また、「ウチのテレビは去年購入したばかりでBSハイビジョン対応だよ」ということであれば、D端子がついているはず。これにXboxを接続すれば、S端子よりもさらに美しい映像となる。これはXboxコンポーネントパック(3000円)と、汎用のD端子とコンポーネント端子を変換するケーブル(3000～4000円程度)を購入すればオーケー(本体のビデオ設定をD接続にするのを忘れずに)。

さらに欲張るなら、サウンド関係もパワーアップ。上記のXbox拡張AVパックかXboxコンポーネントパックを購入しているなら、どっちにも光デジタル端子がついている。ここにドルビーデジタル機器(安いもので3万円程度、通常は7万円クラスから)をつなげれば臨場感のあるサウンドを体験できるぞ(本体のオーディオ設定をドルビーサラウンドにするのを忘れずに！)。通常のステレオケーブルによる接続でも、ウーハー(低音専用)付きスピーカー(安いもので3000円程度)を使うと迫力が200パーセントアップ！ 試してみよう。

A S端子にするだけで見違えるほどキレイに。HDTVのD端子にするとさらにキレイ！

Xbox RFアダプタ　画質：△



アンテナ端子に接続するためにケーブル。テレビチューナー付きならどのテレビでも接続可能だが、画質はいまいち。ほかに接続できる端子がない場合は、これを買って接続しよう。

Xbox標準AVケーブル　画質：○



本体同梱の標準ケーブル。これで接続している人がほとんどかも。画質は標準的。いままでこの接続方法でしかプレイしたことがないのであれば、ぜひワンランク上の接続を試してみよう。

Xbox拡張AVパック　画質：◎



S端子と光デジタル端子を装備。上記Xbox標準AVケーブルと同じ接続方法もできる。Xboxを楽しむなら、できれば映像はS端子、音声は光デジタルでの接続で楽しみたい！

Xboxコンポーネントパック　画質：◎



コンポーネント端子(現在の民生テレビでいちばんキレイな映像接続端子)と光デジタル端子を装備。D端子に接続する場合は、コンポーネント端子から変換するケーブル(別売)を使う。

Q ハードディスクの50000+ブロックという表示がちっとも減りませんが？

ゲームデータをセーブしても音楽CDを１枚録音して3000ブロック程度使っても、この"空き容量：50000+ブロック"という表示はそのままだ。

これはどういうことかというと、50000ブロック"以上"ありますよ、という意味。実際はセーブ用＆音楽録音用に数十万ブロックあるのだが、ゲームのセーブデータとして50000ブロック以下になったらちょっと気を付けて、という意味なのだろう。

当分のあいだ、少なくともネットワークサービスがはじまって大量のデータをダウンロードするような状況になるまでは（ホントにそういうことがあるかはまだ不明）、ハードディスクの容量に関して心配することはとりあえずなさそうだね。



⬅音楽CDを数十枚録音すれば、さすがにブロック数が減るだろう……と思ったけど、30枚以上でも50000+ブロックのまま。かなりの容量があるようだ？

A 50000ブロック以上空いている、という意味。実際は数十万ブロックあるようだ。

Q 電源を切ると時計を合わせる画面から始まるけど、起動するたびに設定するものなの？

Xboxを立ち上げると、最初に時刻を合わせる画面になる。これは最初に起動したときだけ出てくるんだろう……と思ったら、そのあともずっと出てくる。「あれ？　どうして？」と思った人もいるだろう。

これはマニュアルにもちゃんと書いてあるが、コンセントを抜いてしまうと一定時間後に内蔵時計がリセットされてしまうのだ。一度設定したあとも時計の時刻を合わせた状態を保つには、電源は切ってもいいからコンセントをずっと入れたままにしておく必要がある。

やっぱり、Xboxはちゃんと本体をどこかに据え置きしたほうがいい。テレビのまわりを整理すれば、意外と空きスペースができるぞ！



⬅日付を適当に連打してアメリカでの発売日のままに設定、なんてこともありがち。そうすると、あとでセーブデータがどれがどれやらわからなくなることも。ちゃんと日付は設定しよう。

A コンセントを入れたままにしておけば、一度設定した時間を毎回設定する必要はない。



Q Xboxという名前には、何か由来があるの？

これは、マイクロソフトがWindows用に用意しているゲーム開発環境"DirectX"の"X"からきている。この開発環境はWindowsだけでなく、Xboxにも使われているため、この名前がつけられた。

また、Xそのものには"無限"という意味も含まれており、そのものズバリ"無限の可能性を秘めた箱"という意味でもある。まさに、このハードにピッタリな名前といえよう。

Xboxの公式サイト"http://xbox.jp"にもこのことは書いてあるので、チェックしてみよう。

A ゲーム開発環境"DirectX"のXであり、また無限という意味のXでもある。

Q Xboxのコントローラーはブルブルと振動するの？

対応ゲームもたくさん出ている（『Project Gotham』など）ので、買った人ならすでにブルブルを体験済みだよね。じつはこれまであまり記事になっていないから、まだ本体を所有していない人はどうなっているのかわからなかったかもしれない。もちろんこれはいまどきのゲーム機ってことで、ちゃんと振動するようになっている。



⬆コントローラーを分解すると、このように振動モーターが出てくる。

これは一般的な振動方法で、コントローラーのグリップ部分に左右それぞれ振動モーターが入っており、これがゲームに合わせてプログラムどおりにブルブルと震えるえる。左右でモーターの大きさが違うので、右側だけ、左側だけ、両方と、段階的に振動を表現することも可能だ。

A ブルブルと振動する。プレイステーションと同様、左右の握る部分にそれぞれある。

Q パソコンに近いハードだと言われてますが、だったら自作することできるの？

たしかにひとつひとつのパーツ類はある程度パソコンと同じものを使っているが、だからといって秋葉原でPCパーツを買ってきて自作できちゃう……なんてことはない。兄弟みたいに似ている部分は少なからずあるが、だからといってそのまま使えるってことはないのだ。

たとえばXboxを分解し、ハードディスクをパソコンにつけてみた人がいるようなのだが（保証外になるので絶対にしないように）、ちっとも認識しなかったという。逆にXboxへパソコン用ハードディスクを入れてみても、やはりウンともスンともせず。将来的にできるようになるかもしれないが、現時点ではあり得ない、ってことですな。

A できません。将来的にできるようになったとしても、本体の値段より高くなるはずだ。

Q DVDビデオソフトは海外のものも再生できるの？

XboxでDVDビデオを見る場合、XboxDVD再生キットを別途購入（3800円）する必要がある。DVDビデオ再生マシンとしてもXboxをメインで使っていくつもりがあるのなら、ぜひ再生キットも購入しておきたいところね。

また、一般的なDVD再生機同様、日本のDVDビデオしか再生できない。海外で発売されているソフトを再生しても観ることはできないぞ。

A もちろん日本のXboxでDVDビデオを再生するなら日本のものだけ！　海外モノはNG！

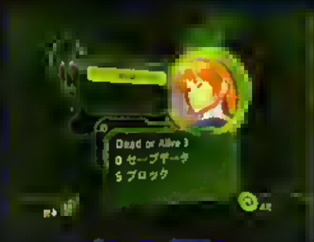


Q ハードディスクにセーブしたデータをメモリカードに移動させることができませんが？

Xboxにおいてゲームのセーブデータを保存する場合、基本はハードディスクに行うことになる。ゲームによっては、セーブ時にメモリユニットを選択できるものもあり、またダッシュボード（Xbox本体の設定モード）で本体ハードディスクにセーブしたデータをメモリユニットにコピーすることもできるようになっている。

ただ、ゲームによってはダッシュボードにおけるコピーが不可なものもある。これは不具合などではなく、コピーできないように設定されたものなので、注意しよう。

A ゲームによってメモリユニットにコピーできないものもある。



⬆たとえば「DEAD OR ALIVE 3」のデータはメモリユニットにコピーできない。

Q DVD-ROMにキズがつくハードを買ってしまったら、どうしたらいいの？

インターネットや新聞などで話題になったこのキズ問題。巻頭でも扱っている話題だが、ここでもこの話題について考えてみたい。

マイクロソフトがホームページ（http://xbox.jp）で告知しているとおり、キズをつける本体であれば修理・交換、キズがついたソフトもレンタルしたDVDビデオであろうと保証してくれる。それらしいキズが激しくついているようならXboxカスタマーサポートに電話してみよう。

キズがつく本体は出荷数の1パーセントに満たないとはいえ、購入まえに見極めることは不可能。実際に再生させてキズがつくかどうか確認するまでわからない。再生そのものには影響がないと言われても、やっぱりちょっと不安になる。3月15日現在で「明確な原因は判明していない」ということだが、DVD-ROMとトレイの接触面か回転させる機構に何らかの原因があるのではないかと予想される。とりあえずはマイクロソフトの公式発表を待とう。

キズはイヤだけど交換もしたくない！　という人は、リングプロテクターをROMの外周につけてみるのもひとつの手だ。これは回転時のゆれを抑制し、キズ・ほこりをつきにくくするためのもので、量販店や電器屋、CDショップなどで購入できる。これを使えば接触面から少し浮くし、外周そのものを保護するので、キズがつきにくくなるはず。

「べつにそんなの気にしないよ」というのであれば、いっそのことそのままにしておくでもいい。この程度のキズは、Xboxで再生しなくても多かれ少なかれついてしまう。Xboxで再生したことがないCDやDVDの裏側を見てみるといい。大小の細かいキズがあるはずだ。それでも問題なく再生できているわけだし、その程度なら影響はない。だからってXboxのキズ症状もこのままでいいとは思わないが、なかには「ソフトをキズつけて壊しちゃうんだって？」と明らかな勘違いをしていた人もいたので、ちょっと補足まで。

A キズがついてしまったらXboxカスタマーサポートに電話して、交換してもらおう。



⬅とある新作ゲームのサンプルROMを特定のXboxでずっとプレイしていたところ、このようなキズがいつのまにか……!?　これがその例のキズがどうかわからないが、似たようなキズがほかのディスクにも……。



➡編集部員が購入したXboxもキズが。ROMとトレイが接触する部分にちょっとした突起物があるような手ごたえを感じたという。気のせいかもしれないし、それが原因かどうかもわからない……。



⬅接触してキズがつくのであれば、トレイに原因があるように思われるが、回転させるときのゆれなど、ほかにもまだ可能性は考えられる。いまは、さまざまな可能性をチェックしているようだ。

このキズによって、読み込めなくなることはあるのか？

このキズはデータが記録されていない外側につくので、再生への影響はない。ギリギリ記録面と思われる場所までキズがつく場合もあるが、それでも問題なく再生できる、というのがマイクロソフトの見解だ。

CD、DVDの基本材質はポリカーボネイド。優れた強度を持ち、透明度の高い樹脂だ。DVDの場合、厚さ0.6ミリのポリカーボネイドを2枚張り合わせ、そのあいだに記録膜がある。よほど深いキズが入らない限り、記録膜が破壊されることはない。「キズで読めなくなった」は、「キズのせいでレーザー光が屈折、正しい位置から読み込めなくなった」なのである。専門業者（CDショップなどで取り扱っていることもある）に表面を研磨してもらえば、読み込みミスもなくなり無事再生できるようになるケースが多い。

ともあれ、外周に細かいキズがついているようなら、Xboxカスタマーサポートに電話し、修理・交換してもらったほうがいいぞ。ちゃんと直してくれるんだからね！



⬅加工次第でライフル弾も貫通しないポリカーボネイド樹脂。機動隊の盾にも使われている素材だ。

ネットワークのこと

Xboxにはいくつか特徴があるけれど、やっぱりいちばんの売りは"ネットワーク機能を標準搭載"ってことだよね！ そんなネットワークに関するギモンにお答えしましょー！



Q パソコンなどでつなげている、いわゆるインターネットと同じなんですよね？

いきなり結論から言ってしまえば、一般的なインターネットに接続しているのではなく、Xbox独自のクローズドなネットワークに接続するようになる予定だ。パソコンやほかのゲーム機とはまったく違う独自のネットワークを形成するのである。

こうなった理由はいくつかあるのだが、いちばんの理由はセキュリティ問題。どんなに高度なセキュリティを施してもXbox用のウイルスが作られないとも限らないし、直接ハードディスクをアタックされてしまうかもしれない。

だったら、より強固にXboxを守るため、ネットワークそのものを別にしてしまおうというわけで、Xbox独自のネットワークとなったのだ。ユーザーは安心してネットに参加できるね。

A Xboxのためだけのネットワークで、パソコンも含めてほかのハードのネットとは別モノ。

Q Xboxのオンラインサービスは、いつから始まるの？

せっかくイーサポート端子が標準搭載なのに、まだネットワークゲームはひとつも発売されていない。というか、それ以前にXboxのネットそのものが実際にどういう名称で料金はいくらで……とか、その詳細がいっさい明らかになっていない。

いったい、いつになったらネットゲームを遊べるのか？

これに関しては、アメリカとともに着々と準備中……としか、いまのところ言いようがない。オンサインサービスを始めてもソフトがなければ意味がないわけで、同時に発売されるネットワークゲームの開発状況、っていうのもあるだろう。

じゃあ、いつから始まるのか？ ゲームに関して何らかの大きな発表をする場合、毎年5月のE3（アメリカで開催される世界最大のゲームショウ）というのがその場のひとつだ。アメリカでも日本でも年内には開始されることを考えると、少なくともアメリカ向けにはココで何らかのは発表があるのは間違いないとみていいだろう。これを受けて、日本でも何らかの発表があるはず！ まずはアメリカでの発表を待とう！

A 日本では2002年内に開始予定。もうすぐアメリカでは何らかの発表があるらしい!?

Q ふつうのネットも見れないしメール機能もないなら、ほかの人とコミュニケーションをとるにはどうするの？

そうなのである。ネット＝ホームページ＆メール……、なんて想像する人が多いかもしれないが、Xboxのネットワーク機能はそうではない。

Xboxどうしをネットワークを通じて接続するサービスであり、それ以上でも以下でもない。もちろん、実際にサービスが始まってユーザーのニーズなどに合わせて変化していくことも考えられるが、基本的なところでは上記のとおりだ。



⬅ヘッドホンとマイクがひとつになっているXboxコミュニケーター（仮称）。これを使えば、声を使ってリアルタイムで"会話"をすることが可能になる！

ほかのユーザーとのコミュニケーションは、ネットワークサービス開始時に発売予定のXboxコミュニケーター（仮称）を使って、音声によって行う。これまでネットにおける意思の疎通は文字が当たり前だったが、Xboxではこれを一気に"声"にしてしまおう、ということなのだ。

もちろん、ゲームによってコミュニケーションのとりかたが文字のほうが向いている、声のほうがやりやすいなどあるだろうから、必ずしもすべてがそうなるわけではない。でも声によってゲーム上でのやりとりはさらに楽しくなりそう！

A ボイスチャット機能があるので、"声"で直接話すことにより意思の疎通を行うのだ！

Q ブロードバンドだけじゃなくて、アナログモデムでネットできたりしないの？

2001年はブロードバンド元年と言われ、料金がグッと下がってきたことにより高速＆常時接続環境が一気に広まった。たとえばADSL接続サービスは昨年12月には150万世帯、この3月末には250万世帯になるとも言われている。CATVや光ファイバーケーブルなども含めると年内には900万世帯におよぶと言われている。ブロードバンド大国と言われている韓国が800万世帯なので、年内にはこれを抜いて、アメリカに次いで2位に浮上するかもしれないのだ。

と、ここまで普及してくれば、何もアナログモデムなどのナローバンドを意識しなくてもいいんじゃないかなあ？とも思う。



⬆アナログモデムでの接続者のほうがまだ多いけど、やっぱ時代はブロードバンド！

実際、アナログモデムの発売は予定していないとのことで、むしろXboxでブロードバンドによる新しいエンターテイメントを引っ張ってほしいぞ、なんて期待してみたりして！

A ゲームもブロードバンド前提で制作されているため、アナログモデムはナシ！

Q Xboxでのオンラインタイトルは、どんなタイトルが発表されているの？

いまのところ、日本で発表されているのは右に紹介している3タイトル。Xboxのオンラインサービスそのものの発表がまだこれからなので、これが明らかになれば同時にいくつかの新タイトルも発表されるだろう。

右の3タイトルのうち、2タイトルがセガによるもの。ドリームキャスト時代から築き上げてきたネットワークゲームに関するノウハウは、他社にはない圧倒的な強味であり、セガとしても他機種以上にXboxに関してはネットワーク関係に力を入れてくるんじゃないか、と予想される。

また、マイクロソフト自身も、Windows版では多数のネットワーク対応ゲームをリリースしてきており、当然この技術をXboxに投入してくるだろう。『エイジ オブ エンパイア』シリーズや『ダンジョン シージ』など、Xboxへの移植・新作を期待する声もあるが、はたして……？

もちろん、開発のしやすさからこれまでネット対応を意識していなかったメーカーもどんどん作っていくに違いない。ブロードバンドオンリーだからこそ、夢も広がる。いまからオンラインサービス開始が楽しみだね！

A いまのところはこの3タイトルだけど、まだまだたくさんの隠し玉があるらしい!?

真・女神転生NINE
(アトラス／発売日未定)



アトラスの人気シリーズが、オンライン対応としてXboxで登場。ネットにつなげずにオフラインでも十分遊べるようになっており、オンラインではほかのユーザーといっしょにパーティーを組んで行動するようなシステムになりそうだ。

segaGT2002
(セガ／発売日未定)



ワウ エンターテイメントが開発を手がけているレースゲーム。『segaGT2002』そのものはスタンドアローンだが、オンライン対応になる『segaGT2002 Online(仮題)』をアペンドディスクとして発売する予定がある。



←『HALO』に続編が出るとしたら、ぜひネット対応希望。多人数プレイの楽しさは、一度プレイすると病みつきに。ネット対応なら気軽に多人数で遊べるしね。

ファンタシースターオンライン(仮題)
(セガ／発売日未定)



数々の賞を受賞した国産ネットワークRPGの最高峰。ユーザー数の多さはほかのPC向けネットワークRPGと同等の接続者数を誇る。ドリームキャスト版、PC版、そしてまもなくゲームキューブ版(写真)も発売。Xbox版はどうなる？

Q いま、すでにADSLを導入してます。このまま使えるの？　買い換える必要があるの？

これだけADSLが普及してきたいま、すでにブロードバンドを導入している人も多いだろう。Xbox独自のネットワークということで、「じゃあ、また新しく機器を購入したりプロバイダと契約する必要があるの？」とちょっぴり不安に思っている人もいるだろう。じつは編集部でも「Xboxのオンラインサービス発表を待ってからADSLを導入しようかな」なんて思っていた編集部員がいたぐらい。

でもご安心あれ。いま、ブロードバンドに接続している人は、まずそのまま接続可能だと思ってもらってオーケーだ。現状はパソコンだけしか接続していなくて、そこにXboxもいっしょに接続したい……なんていう場合は、別途ルータなどの機器が必要になるが、これもふつうにパソコンショップなどで売っているもので問題ない。

すでにインターネットをしているなら、さっそくブロードバンドにしてみてはどうかな？　常時接続＆高速回線はホントに快適だぞ。

A 現在ブロードバンドを導入しているなら、それらの機器をそのまま利用して接続可能！

Q イーサネット端子は、ネットする以外に使い道はあるの？

せっかくイーサネット端子があるのに、オンラインサービスはまだちょっとさきの話。それじゃこの端子はそれまで使うことはないの？

いやいや、これが使えるのですよ！　マイクロソフトから4月25日発売予定の『HALO』は多人数で遊べるゲームとなっており、Xbox1台で4人、これを4台つなげて最大16人同時プレイが可能なのだ。

このとき、Xboxどうしをつなげる端子として活躍するのが、イーサネット端子だ。ネットワークケーブルとイーサネットハブを使うだけで4台×4人＝16人が体験できるわけ。いまのところ、この『HALO』以外はイーサポート端子どうしをつなげて遊ぶタイトルはないが、対戦プレイが充実しそうなゲームであればこれに対応するものも出てきそうだね。

少しでもネットワークゲームな雰囲気を味わいたいなら、友だちどうしで『HALO』を買い、Xbox本体を持って集まり、ぜひ対戦してみよう！

A システムリンクケーブルを使ってXboxどうしをつなげるときにココを使うぞ！

ソフトのこと

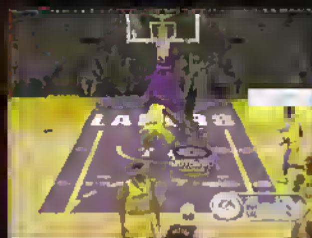
日本でもすでに20タイトル近いゲームが発売されているが、海外のものも含めてリリースされているソフト群のちょっとしたヒミツ(?)に迫ってみたりするぞ。





Q アメリカではすでにたくさんのタイトルが出てるけど、これらも全部日本で発売されるの？

「Xboxでは洋ゲーがたくさん発売されるんだよね!?」なんていう期待をしているユーザーも多いかもしれない。でも、ハードが変わったところで日本人が好きなものが変わるわけではなく、いままでどおり、"日本市場で受け入れられる"と判断されたタイトルは積極的に移植されるだろうし、そうでない場合もたくさんあるだろう。ちなみに、アメリカなど海外で発売されたゲームソフトをそのまま輸入しても、日本のXboxでは遊べない(起動しない)のはこれまでのゲーム機と同じだぞ。



↑アメリカではスポーツモノが大ヒットする傾向が（写真は『NBA LIVE 2002』)。

A 日本市場にとって必要だと判断されたタイトルであれば、発売されるだろう!

Q ゲーム中に録音した音楽を再生できる、と聞いたのですがホントですか？？

先月号でもこれに関しては答えているのだがあらためて。

Xboxの場合、ハードディスクに音楽CDを録音できるだけでなく、これをゲーム中のBGMとして再生することが可能なのである。もちろん、ソフト側で対応している必要がある。

現状、この機能に対応しているのはスノボゲームの『天空』と、レースゲームの『Project Gotham』の2タイトル。どちらも勝手に鳴るわけではなく、ちゃんと設定する必要があるので、それぞれちゃんとマニュアルをチェックしてみよう。お気に入りのBGMでゲームをすれば、間違いなくハイスコアが狙えるはず!



↑現状では『天空』と『Project Gotham』がこれに対応。試してみよう!

A 本当。ただし対応ソフト（『天空』と『Project Gotham』）で、設定変更も必要だ。

Q 本体同時にたくさんタイトルが出たけど、それ以降はあまり出てないような？

たしかに4月以降となるとちょっとタイトル数が減っているような気がするよね。いや、気がするでなく現実としてそうなのだが……。

ただ、これはXboxビッグウェーブの前兆！　アメリカで5月に開催されるE3では各メーカーから多数の新作が発表されるようで、夏以降これでもかというぐらいビックタイトルが目白押しなのだ。まわりに気をとられず、ココはじっくりとその発表を待とうではないか。

A まだ発売されたばかりのハード！　夏以降は驚くほど充実してくるぞ!

Q 「ファイナルファンタジー」や「ドラゴンクエスト」は出るの？

現状ではその予定はない。いや、じつはあるのかもしれないが、発表はされていない。マイクロソフトとしても、日本におけるキラータイトルの必要性は十分わかっているので、スクウェアやエニックスには積極的に呼びかけている模様。

でも、どうせなら他機種での人気タイトルを持ってくるより、Xboxオリジナルで超大作が誕生したほうがうれしいよね？　これから発表されてくる新作に期待しよう!

A いまのところ予定はないが、みんなの気持ちが伝わればありえるかも？

Q パソコンゲームから移植しやすいって言われているけど、どうして？

ハード頁でも説明したとおり、ゲーム開発環境は、Windowsにかなり近いものになっているので、両者間の移植作業も非常にスムーズのようだ。だからといって移植が積極的に行われるというわけではない。やはりそれぞれのハードにあったゲームが出るべきであり、Xboxにはパソコンではそう簡単に遊べないようなものが出てほしいよね!

A そこはやっぱりマイクロソフト、開発環境がPCに近いため、移植作業もスムーズなのだ。







Q Xboxと互換性のあるアーケード基板が出るという話はホント？

去年秋の東京ゲームショウで発表されたXboxアーケード基板。その後、何も話がないのでどうなっているんだろう？　なんて思っている人もいるようだが大丈夫、ちゃんと開発は進んでいるようだ。今度、発表があるときは、新作のゲームタイトルもいっしょに発表されるんじゃないかな？　具体的な時期は明らかになっていないが、それほど遠くない時期には出てくるんじゃないかと編集部では予測している。

そういえば、セガでは『THE HOUSE OF THE DEAD 3』がアーケード版とXbox版が発表されている。うむ？　もしかしたらコレがそうなのかも？　なんて思っているのだが……。違うかな？



↑『THE HOUSE OF THE DEAD 2』はNAOMI基板第一弾だったね。

A セガとマイクロソフトで共同開発中！　正式公開まで、あともう少しかも？

Q ファミ通Xboxに Xbox体験版集をつけてください！

体験版の必要性は編集部でもすごく感じている。雑誌付録かどうかはさておき、ショップなどの店頭でちょっと遊べるようなものをもっともっと積極的に展開してほしいなあ、と思っている。

そう思うならサッサと付録につけろって？　いや、ごもっとも。このへんに関してはいま、いろいろ準備中。まだできるともできないとも言えないのだ。海外のXbox雑誌ではすでに体験版付録を実現してるしね……。

A 同様の意見多数いただきました。編集部でもずっとまえから検討中！　しばし待たれ！

Q マイクロソフトから発売されているXboxタイトルはすべてアメリカで作られているの？

アメリカでさきに発売されたということもあり、すべて米国産という印象があるかもしれないが、ハードそのものも日本からの意見がかなり入っており、むしろ共同開発といってもいいぐらいなのだ。ここで紹介するタイトルは日本で開発されているゲームで、じつはまだ公開できないが、日本で開発中のマイクロソフトタイトルはこれ以外にもいっぱいあるのだ！　期待せよ！

A 日本で開発されたものも多数あり！　もちろんこれ以外にもまだまだあるぞ！

ねずみくす
(発売中)

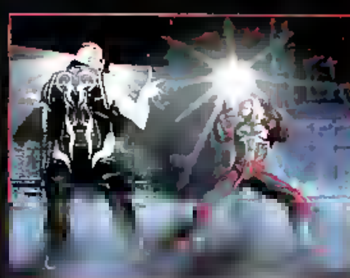
日本でXbox同時発売されたマイクロソフトタイトルのうち、この『ねずみくす』は完全に日本オリジナルタイトル。開発はプレイステーションで発売されている『ワイルドアームズ』シリーズで有名なメディアビジョンが担当。



マキシマム チェイス
(今春発売予定)

今春発売予定の『マキシマム チェイス』は、ムービーシーンで外国人タレントを起用しているからアメリカで開発……と思っている人も多いようだが、じつは直接の開発は日本。『首都高バトル』シリーズを手がけている元気が開発。





格闘超人
(今春発売予定)

『バーチャファイター』や『鉄拳』、スクウェアのプレイステーション用ゲーム『ToBAL』、『エアガイツ』を手がけてきた石井精一氏率いるドリームパブリッシングが開発を手がけている。格闘ゲームファン大注目の1作と言えよう。

ジョッキーズロード
(今春発売予定)

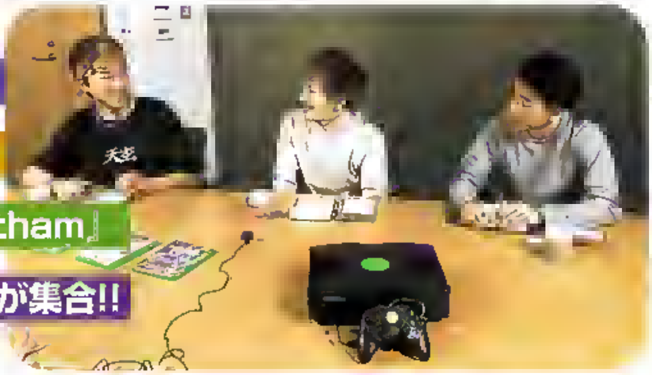
競馬という題材でありながら、ジャンルがSLGではなく"RPG"という意欲作。プレイヤーは、一流のジョッキーを目指す主人公を演じていくことに。開発は競馬SLGの傑作『優駿』、『クラシックロード』シリーズのプログレス。





マイクロソフト 同時発売3タイトル クリエーター座談会!!

Xbox発売から1ヵ月。同時発売タイトルのプロデューサー対談と、『天空』に関わったスタッフへの特別インタビューをお届け！



『天空』
⇒村山 功
『ねずみくす』
⇒⇒金丸義勝
『Project Gotham』
⇒⇒⇒具島 快
各プロデューサが集合!!

今回は、Xboxのハードと同時発売の3タイトル各プロデューサーの方々に集まっていただき、いまだからこそ話せる開発中に苦労された点や秘話などを語り合っていただいた。

正直無事発売されてよかった。制作しながら心配していましたから（笑）

——まずは、発売されて1ヵ月ほどたちますが、現状の感想などお聞かせいただけますか？

金丸●とりあえずは、無事発売されてよかったなというのが正直な感想ですよね。

具島●直前まで、無事に発売されるのか？っていうような心配があったんですよ。

金丸●発売日は、渋谷でのカウントダウンも盛り上がってたんでよかったですね。平日の朝だったんで誰も来なかったらどうしよう、という不安もあったんですけどね。会場に行って、たくさんの方々に来ていただけて、実際にXboxに期待してくれている人がこれだけいるんだ、というのを感じることができてよかったですね。



具島●近所のお店に自分のタイトルが置いてあると、ついいい場所に置き直してみたりもしましたよ（笑）。ポップの角度を直したりね。

村山●僕もいっしょですよね。棚に並んでいるのを見たときはスゴクうれしかったですね。

具島●デモを見ている子供たちの声を後ろから聞いたりとか（笑）、そういうのはおもしろいですね。発売まえは聞けないですから。動いている画面を見て、「すごい」って言ってくれているのを聞けるのはうれしいですね。

——先ほど発売日に不安があったというお話でしたが、そのへんのエピソードをお話しいただけますか？

具島●『Project Gotham : Wolrd Street Racer（以下ゴッサム）』は、開発はいちばん最初に進んでいたんで、わりと私たちも安心して進めていたんです。でも、日本のコースが入っているということとボリュームがあるので、最後まで綱渡りな部分もあったんですよ。海外で作られたものなので、英語でコース名が書かれているんですけど、"ダイトウクアソクソ"とか書かれちゃって（笑）。どこだよここ、もしかして"タイトウクアサクサ"？　なんていう、コース名を間違っているところを全部直しました。とんでもないところで、最後まで爆弾を抱えてましたね。

『天空』のタイトル決定秘話 京浜急行の天空橋から決めたんですよね。

——『天空』はいかがですか？

村山●そうですね……。

具島●タイトルの話しないと。

村山●重複してしまう部分もあるんですが、まず『Amped（アンプド）』という響きが日本人にかっこいい響きじゃなかったので、変えたいなと考えていたんですね。自分もスノーボードをやっているので、スノーボーダーにも受けるかっこいい名前がいいなと思っていたんですね。そんな中で漢字がいいと。そして、このゲームの売りは飛ぶことかなと、それで"空"という字は使いたいなと思ったんですね。で、じつは『天空』と思いついたのは、通勤に使っている京浜急行の天空橋という駅名からなんですよ。あれ、『天空』っていいかもって感じでなんですよ。

具島●えーそうなんだ。知らなかった。

村山●ほかにも漢字の候補もあったんですよ。その中に『天空』を入れて、最終的に考えているときに、『天空』を英訳するとどうかなと辞書で調べたら"AIR"とか載っていて。これだと決めて、こだわったんです。

——ほかにどんな候補があったんですか？

村山●あ……、それは言えません（笑）。

金丸●僕は"俺のボード"にしたかったんだよね。"オレボー"って（笑）。やたらほかのスタッフが盛り上がっちゃって、それに決まったら村山怒るだろうなと（笑）。真剣に思っていましたよ。

村山●みんな盛り上がっちゃって困りました。自分的に盛り上がっていたのが"スノーボード中毒"。で、"スノウのチュー"って。

具島●なんだか『ねずみくす』とキャラかぶってるね（笑）。

金丸●わりとそういうノリでしたね。

村山●あと"飛天"。漢字でエアートリックの動きを表したいと思ってたんですよ。

金丸●やっぱり"オレボー"のほうがよかったかな（笑）。

具島●カナダに行った話とかは？

村山●ソルトレークですよ（笑）。

金丸●せっかくだから、ソルトレークでローカライズしてきた話をしないと。

村山●ソルトレークでこのタイトルは開発されていたんですね。いろいろと変更点があったので、アメリカに行きました。日本版へのローカ



ねずみくす
プロデューサー
金丸義勝 Yoshikatsu Kanemaru

『ねずみくす』だけではなく『格闘超人』のプロデューサーでもある金丸氏。そろそろ『格闘超人』に関しても重大な続報を準備してくれている様子だ。期待しよう。

ライズをするにあたって難易度や日本語化、『天空』というタイトルに変えたり、日本人ライダーをフィーチャーしたりと、変更する点が多数あって、制作自体をそのアメリカの開発チームにお願いしました。それで、修正や変更をしていたんですけど、その指示のためにひとりでソルトレークに行ってきました。アメリカ人のスタッフたちといっしょに仕事をして、変更作業をして仕上げたんです。で、途中で通訳の人がスケジュールの都合で、いなくなってしまったんですよ。

具島●困ったでしょう？

村山●通訳といっても翻訳のコーディネイターもしてくれていた人だったんですが……。僕それほど英語が得意ではなかったんですよ。でもいないあいだもミーティングや変更のチェックがあったんで、まあそれまで長い日数いたので、耳慣れしてしゃべれるようになっていたんで、何とかその2日間乗り切れました。あとアメリカの担当者とちょうどその2日間にセッティングしてたので、マーケティングの人とのミーティングで、ちょっとわからないので「絵に描きながらミーティングしましょう」と「プロモーションでアメリカは何を用意したか」って話をしたら、四角を描かれて「ポスター」。また四角を描かれて「フライヤー」。つぎは丸を描かれて「CDを作った」と、四角と丸しか描かれなかった（笑）。



——絵を使った意味がなかったんですね。

村山●でも、僕からの話を通じさせるために絵を描いたりして、けっこう仲良くなれましたね。

——満足がいく出来になりましたか？

村山●同時発売に間に合わせるため、まだ少しやり残したことはありますね。

金丸●やれたらいいね。"続天"。

村山●"続天空"、"天空改"とか（笑）。

初めてのことだったので、スケジュール通りでも問題が発生しましたよ！

——日本オリジナルの『ねずみくす』については、いかがですか？

金丸●マイクロソフトとしては、ローカライズとか日本タイトルとか意識していることはないんですが、やはり日本のスタジオで作っていたのでプレッシャーはきつかったですね。何もかも初めての環境で、Xboxのソフト開発もアメリカと比べると日本のほうが遅く始まったのもふまえて、「やり残したことが多かった」というのが、いまの感想ですね。

——反響はいかがですか？

金丸●ハガキやWebへの書き込みが来ていますが、非常に小さなお子さんも遊べて、「Xboxの印象が『ねずみくす』のおかげで変わりました」なんて聞くとうれしいですよね。意識して作ってはいたんですが、「『ねずみくす』のおかげでXbox買えました」なんてお父さんの声も来ていますよ（笑）。

——初めての制作のご苦労はありましたか？

金丸●日本のマイクロソフトとしては、実際に作るのは初めてでしたから、進行のスケジュールどおりに動いていても、間に合わなくなるものが出てきたり、思いがけないトラブルになったりもしましたね。

——年末年始もなかったのでは？

金丸●クリスマスイブは、開発会社の方々と男ばかりでクリスマスケーキを食べましたね。非常にいい想い出になりました（笑）。

村山●逆にアメリカ人のスタッフはみんな休みをとってましたよ。向こうはクリスマスのときは働いてくれないんで困りましたよ（笑）。

——休む時期が微妙に違いますよね。

具島●アメリカとイギリスはクリスマスはしっかり休みますからね。

村山●ソルトレークは信仰が厚い人が強い街だったんで、余計だったかもしれないですけどね。

具島●いつから休みました？

村山●けっこうギリギリまではつき合ってくれましたけど……。



具島●『ゴッサム』は、21か22日から音信不通になりました。みんな、早くからいつから休むかを聞いてるのに、答えてくれないんですよ。で、ある日メール送ると突然不在通知が……。

金丸●メール送ると瞬時にピッと帰ってくるんですよ。「私は休んでおります」みたいな。

村山●「メリークリスマス」ってね（笑）。

金丸●ふざけるなっていう（笑）。

具島●予想していたんですけど、思ったより早く休まれちゃいましたね。

——正月は、逆に早く動いてくれたんですか？

具島●3、4日には動いてましたね。

金丸●早い人は1日から働いて「どうして日本人は正月休んでるんだ？」みたいな。

具島●（笑）おまえらクリスマス休んでただろ。

村山●2日にミーティングするぞって言われてね。困りましたよ。

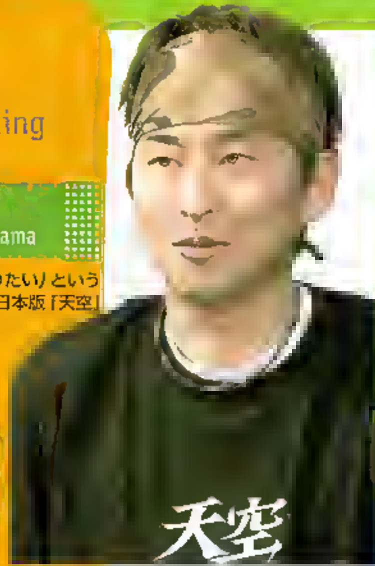
金丸●向こうとはいい感じで、文化の違いがいちばん大きかったですけど。でも、どのタイトルもワールドワイドを意識して作っているというのは家庭用ゲーム機としては初めてじゃないでしょうか。いままでは日本のゲーム機中心だったので、日本向けに作ってそれから、つぎどうする？　ってなってたと思うんですけど。今回の3タイトルのように、世界から日本に、日本から世界へと出していける。そんなところが、Xboxは、ほかのハードと違う特色を出せるんじゃないかと思いましたね。

具島●大作も出しやすいのかな？　開発コストもかけやすいと思うんですよ。ワールドワイドで費用を分けられますからね。ライセンス受けるのも世界規模で受けやすいと思うんですよね。『天空』はスノーボード系のメーカーと『ゴッサム』は自動車メーカーという感じで、世界がマーケットというのはメーカーもうれしいですからね。

村山●スノーボードのメーカーはアメリカに本社があるところが多いので、アメリカ発は強いですよね。ソルトレークの雪質もパウダースノーでいいところなので、そこで作った雪がリアルに再現できていると思いますからね。

——『ねずみくす』も海外発売の予定があるんですよね？

金丸●いままさにその準備に入っているところです。ただ、『ねずみくす』では意味が通じないので変更します。いくつか候補が決まってきていて、近いうちに発表できると思います。日本では、幅広いジャンルとして売っていこうと作



天空—TENKU—
Freestyle Snowboarding
プロデューサー
村山 功 Isao Murayama

スノボ好きから「スノボゲームを作りたい」ということから「Amped」の制作に参加。日本版「天空」のプロデューサーを務めることに。



Project Gotham
: World Street Racer
プロデューサー
具島 快 Kai Gushima

クルマ、レースゲームをメインに担当する具島氏。「Project Gotham」に続いては、緊急速報で紹介している「ラリースポーツ・チャレンジ」をプロデュース。



ったんですが、アメリカでは本当に子供向けのソフトという位置づけでプロモーションをしていこうと思っています。
――ほかに何か秘話は？
金丸●じつはセリフを字幕だけのつもりだったんですけど、読めないだろうとネズミの声を急遽スタッフが吹き込んだんですよ。これが海外版でも使われる方向で話が進んでしまって。海外の人は日本語がおもしろいんで、そのまま使おうと検討中です。
村山●金丸さん、世界声優デビューだ（笑）。

プレイして高得点を簡単に出す人を実際に目にするとやっぱり驚かされますね。

村山●このまえ長野県の木島平スキー場で冠開催した"SLOPE STYLE"大会などで、『天空』の試遊台を設置してユーザーさんのやっている姿を見て感じたんです。スノーボードをやっている人はすぐうまくなるんですよ。それはけっこううれしかったんですが、ビックリもしました。ゲームショウのときだと、ゲームを好きな方、スノボをやったことがない人との差はかなり大きかったですね。スノボをやった人にはちゃんと伝わったのかな、ってうれしくなりましたね。プロライダーもまたうまいんですよ。やっぱり開発に深くアメリカのトッププロが関わっていたので、かなり実際のスノボに近い感覚がゲームで出せたのかな、とすごくうれしかったです。あとSLOPE STYLEにきたプロライダーが、「『Amped』より『天空』のほうがおもしろいね」と言ってました。同じゲームなのに不思議な感じでしたが、これもうれしかったです。
具島●何でですかね？　レーサーがやるとうまいんですよね。滑る感覚って、スノボとかクルマでも共通するのかなって思うんですよね。体で覚えてるっていうのかな。子供とかがカウンターとか当てたり、その小さな手にコントローラー大きいだろうとか思うんですけど、スノボでもうまく切り返すんですよね。おもしろいですよね。
――ユーザーの手に渡って初めて、おもしろいことが見えたりしますよね。
村山●SLOPE STYLEでも、最初のステージで最高得点が27万点になってたんですよね。
どうやったら出せるんだろうってこっちが驚くような点だしますからね。
金丸●出せないよね。
村山●試遊台についてた人に聞いたら、誰がプレイしたか覚えていて、突然来て「『天空』じゃん」って、たぶん持っている人だと思うんですけど、ガシガシやって27万点出しちゃったそうなんですよね。
金丸●行かないな。18万点が最高。
村山●僕も出したことないですよ。

ゲームが始まるまでにボタンを押すのが『ゴッサム』は9回なんですよ（笑）。

――ほかの人の作品をプレイしましたか？
村山●あんまりやってないですね。
金丸●『天空』メチャメチャやりましたよ。ROMが焼き上がってくるのを待つ時間とかがあったんで、ひたすら『天空』をやってましたね（笑）。
具島●メニューまわりの構造が、日本で作ったものとヨーロッパで作ったものが違うんで『ねずみくす』とか参考にして、こうなればいいのになぁと。色使いとかも、日本とヨーロッパは違うんですよ。ヨーロッパはくすんだ中間色が多いんで、『ねずみくす』のような明るい色を出して

天空 コースデザイナー
Chris Gunny Gunnarson
クリス・ガニー・ガナーソン

私の名前のついた"ガニーズガルチ"はぜひみんなに遊んでもらいたい。



Profile
実際のゲレンデのコースデザインを手がけるプロコースデザイナー。現実では実現できないコースをゲーム上に再現。

――『天空』にどう関わられたんですか？
Gunny●おもにコースの設計。どこにジャンプ台を置くかといった、レイアウトなどをメインに担当したんだ。それと、監修などのアドバイスも含めて、開発に加わったんだよ。
――実際の山とゲーム、どちらが難しいですか？
Gunny●ゲームのほうがぜんぜん簡単だったね。スノーサミットをメインに担当したんだけど、ほかに3つの架空ステージのコースも設計したんだ。たとえば、私の名前のついた"ガニーズガルチ"などをね。ほかにもSLOPE STYLEのコースのレイアウトも手伝ったんだ。
――遊びが詰まっているコースはありますか？
Gunny●とくにおもしろいというより、ゲレンデを忠実に再現して、ジャンプ台を設置したりするのは、CG上でも微妙なバランスが難しかったね。そこをうまく「実際のゲレンデではこうするから、ゲームでもこうしたほうがいい」というようなアドバイスをしたんだ。遊び心で作るのではなく、完成されたときに遊ぶことが楽しくなるようなコース作りをしたんだよ。私は、スノーボードが好きだけど、それ以上にゲーマーというくらいゲームが好きで、このゲームに携われてよかったと思うね。それに、まさか自分がキャラクターとして登場すると聞いていなかったので、発売されてからそれに気づいて、いまでは家族中で盛り上がっているんだよ。
――どんなゲームが好きですか？
Gunny●Xboxでは、『天空』と『HALO』、『NFL』かな？　『HALO』はとくに好きだな。『TONY HAWK'S PRO SKATER』シリーズは全作品遊んだし、『メタルギア』や『サイレントヒル』のようなアクションRPGも遊ぶんだ。
――かなりゲームをされるんですか？
Gunny●夏は遊ぶ時間がとれるからね（笑）。冬は忙しいからあんまり遊べないんだよ。
――日本のスキー場はいかがですか？
Gunny●日本はとくに好きだね。いろんな国を回って山を設計するために滑るんだけど、チャレンジなんだけど、とくに日本が好きだから、日本の山も好きだね。格闘技をやっていたから、日本に来るとワクワクするんだ。
――『天空』でいちばん遊んでほしいコースは？
Gunny●もちろん"ガニーズガルチ"さ。パートナーが思いついたコースだけど、最初私が紙に落書き程度に描いたコースが、あんな風に実現したのがうれしいんだ。いつも絵で図面を描くんだけど、実際の山に作るには難しいものがあったんだ。だから夢のコースが、ゲームの中で実現したのがスゴクうれしかったんだ。だから僕の夢のコースをぜひ遊んでほしいね。

くれないんで、説明するのにも使いましたよ。
村山●メニューか？
具島●メニューがね、何回ボタンを押せば始められるか『天空』と『ゴッサム』遊んで……。
金丸●『ゴッサム』、深いよね。
具島●『ゴッサム』が9回なんですよ。『ねずみくす』が3回。『天空』が14回（笑）。
村山●それは、スーパースターモードですよね。キャラセットアップに時間がかかるんですよね。
金丸●それと『天空』と『ゴッサム』は、じっくり点を稼ぐタイプのゲームで、いままで日本では少ないと思うんですけど、これから主流になるんじゃないかなと思ういいシステムだと思うんですよね。
具島●いままでのレースゲームってタイムアタックというのが楽しみの中心だったと思うんです。タイムアタックやっているとすごくおもしろくて、僕も好きなんだけど、1周走っていて、一度でも当てちゃうとタイム出ないのわかっちゃうから、惰性で走ってつぎ狙う感じだったんですよね。ストイックにドンドン収縮していく感じですね。『ゴッサム』はぶつけてもクルマドンドン壊れていっておもしろいし、得点は稼げるからぶつけながら走り続けても遊べます。気楽に遊べるんですよね。『天空』もひとりのカメラマンの前でかっこわるくコケても、つぎのカメラマンの前でいいジャンプ見せれば挽回できますからね。
金丸●しまった、得点に重きをおくべきだった（笑）。『ねずみくす』は、ボスキャラを倒さなければ戦闘が続くんで稼げるんですけど、点を取りに走るとドンドン仲間がやられちゃうんですよね（笑）。

『ゴッサム』の渋谷は人がいないから渋谷じゃないって意見があるんですよね。

――ユーザーの声はいかがですか？
金丸●『ねずみくす』の歌詞募集をファミ通Xboxさんとやりましたけど、応募がスゴくくるんですよね。毎日1番ずつ送ってくれる40代の方とかいて、熱心なファンに感謝しています。続編はこうして！　なんて声も聞こえたりして。
具島●BBSが気になって『ゴッサム』とかキーワード検索してみてましたね（笑）。『ゴッサム』ってニューヨークのことなんですよ。日本人にはなじみがないからわかりにくいかもしれないですね。クルマの壊れかたも裏事情があって違いがあったりするんですよ。全車種ぶつけて試してみるのもおもしろいかもしれませんね。同じメーカーのクルマでも壊れかたが違いますから（笑）。
――『ゴッサム』でほかに裏話はあります？
具島●渋谷とかに人がいないのはおかしいと？　そういうゲームなんですけど、人がいないだけで渋谷らしくなくなっちゃう印象があるって声もあるんですよね。
――今後の予定やタイトルについて、お話を聞かせてくださいますか？
村山●個人的には子供を育てるゲームってやってみたいんですけど。
具島●僕もやってみたい。
村山●今回は、雪だったので。今度は火かな。とにかく爆発のエフェクトにこだわったゲームをやりたいかな。
具島●僕はレースゲームが好きでやっていたんで、次回作は「ラリースポーツ・チャレンジ」を担当します。短時間でもユーザーの人が遊べるようなレースゲームを作っていきたいと思っています。アーケードゲームみたいに短時間で、スカッと遊べるような作品を作りたいですね。
金丸●『ねずみくす』が低年齢層をターゲットにしていたので、つぎはね。キーとなる年齢層のタイトルをやりたいんですけね。あと、読者さんからの『格闘超人』はどうなってるんだ？　という声が聞こえてきそうですが、近いうちに現状をお伝えしたいと思っています。



天空 アドバイザー／プロスノーボーダー
Bobby Meeks
ボビー・ミークス

3ヵ月間、僕のスノボ知識をこのタイトルにインプットしたんだ。



Profile
アメリカ・カリフォルニア州出身。スケートボードからスノーボードに入ってきたボビーは、ジブのバランス感覚がすばらしい。

――『天空』にはどのような関わりかたをされているんでしょうか？
Bobby●3ヵ月間Xboxの開発キットを借りて新しいバージョンができるたびに毎回遊んで、遊んだ感想を言うことのくり返しをしたんだ。毎回交換、交換、交換の日々が3ヵ月続いて、私のプロスノーボードに関する知識をすべてインプットしたんだよ。日によって、1000項目以上の質疑応答とかあったりもしたんだ。たまたまソルトレークのマイクロソフトの開発している場所と、私の家がクルマで15分ぐらいのところなので、いつも自分のクルマで通ってたんだ。
――『天空』の完成度はいかがでした？
Bobby●US版の『Amped』と日本版の『天空』は同じゲームだけど、難易度が調整してあるから『天空』のほうが遊びやすいよね。ドンドン進むからやりすぎるんだけど、後悔してもまたやりたくなるような、クセになる要素があってすごく好きだよ。
――実際のスノーボードとスノボゲームでは、滑走感は違いますか？
Bobby●スノーボードのゲームとしては、『天空』は、これ以上ない本物感が出ていると思うんだ。滑走感とか、建物などいろいろなものをトリックとして使えるという自由度などがね。でも、ぶっとび感という大げさなものは、ゲームなんでしょうがないけどね。ほかのスノーボードゲームは、僕の中では論外で、『天空』こそが本物のスノボゲームなんだ。だから、つぎがあるならば、よりリアルにするための、いい案があるから、いまからマイクロソフトに売り込んでいるところなんだよ（笑）。
――ゲーム好きということなんですが、どんなゲームがお好きですか？
Bobby●PCゲームでは、ネットゲームでバトルものやスワットものをメインにやっている。リアルな特攻部隊系のものが好きなんだ。Xboxでは『HALO』、『NFL』、『NBA』、『トランスワールドサーフ』などが好きだな。『HALO』は超がつくほど好きだね。いま日本のXboxが欲しいんだ。そうすれば、日本のゲームタイトルをいち早く遊べるだろ（笑）。
――最後に日本のファンにメッセージを。
Bobby●みんなXboxを買って、ぜったい『天空』をプレイしてくれ（笑）。



コンボをキメろ!! ステージを攻めろ!!

タイトル	ガンヴァルキリー		
発売元	セガ	ジャンル	アクションシューティング
発売日	発売中（3月21日）	価格	6800円（税別）
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー [illegible] ディレクター [illegible]
ブロック数	ゲームデータ 5ブロック	システム対応	[illegible]
その他	—		

ついに発売となった空間機動アクション『ガンヴァルキリー』。今回は、初期の段階で覚えておきたい基本戦術、そして攻略の要となるブーストコンボ上達法を伝授。ゲーム序盤となる1～4ステージの詳細攻略も見逃すな!!

1 ゲームの基本戦術を知る!!

ゲームを攻略するうえでの基本的な戦いかたを、ケリーを使ってレクチャーするぞ。

集めて倒すのが基本中のキホン!

とにかく敵の出現数が多い『ガンヴァルキリー』。ワラワラと出現する敵に対して、手を焼いているプレイヤーも多いだろう。それらを1体ずつ、遠距離からチマチマと倒していってもステージクリアーはできる。だが，得られるGVPが少ないためパワーアップができず，しかもプレイはちっとも上達していかない。

そこで活用したいのが、ブーストコンボだ。群がる敵をブーストジャンプで回避したら，すかさず上空でコンボを開始。地上をウロウロするだけの敵に対し，安全な位置から攻撃を行えばいいのだ。また、ブーストコンボには，武装強化などの特殊効果まである。この戦法なら，敵との戦いがグッと楽になるはずだ。

敵を1ヵ所に集めて



↑プレイヤーに近寄ってくる敵集団。攻撃されるまえにブーストジャンプで上空に離脱。

コンボで一網打尽!!



↑コンボをつなげて強化された武器で地上を攻撃。安全かつ確実に敵を一掃できる。

基本戦術 1 できるだけ地上にとどまらない!!

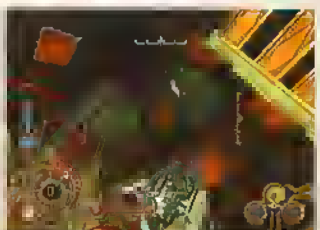
ステージ中では，いかに機動力を活かせるかが重要となる。そのためには，できるだけ地上にとどまらないようにするべきだ。地上では1回ごとに足をついてしまうサイドブーストも，空中ならば連続して出すことが可能で，より機動力を発揮できる状態となる。しかも，空中機動時のほうが，ブーストゲージの消費が少なくて済む。覚えておこう。



↑空中にいるだけで機動力がアップ。たった一瞬のジャンプが状況を変える場合も。

基本戦術 2 視点移動＆方向転換も重要だ!!

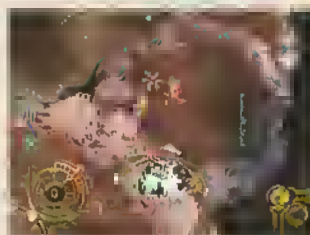
ブーストなど移動のアクションだけでなく，右スティックでの視点操作も重要だ。せっかく華麗に移動できても，敵の方向を向いていないのではもとも子もない。つねに狙った場所を向けるよう練習すべし。また，立体的なステージでは，周囲を見まわすことで活路が開けることもある。とくに，死角に隠れたドアや，フッククターゲットは見落とすな!



↑地形が複雑になるほど周囲に気を配る必要がある。思わぬ場所に敵やアイテムが!!

基本戦術 3 高さも攻撃力であることを知る!!

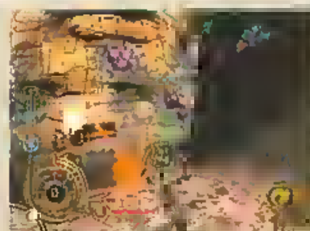
安全な高い位置から敵を倒すのが本作の基本。だが，ブーストジャンプで飛べる高さには上限がある。それを補うには，より高い位置へと上ればいい。あえて敵を無視してでも高い位置を確保してから，ブーストコンボを始動。しかも，操作ミスで高度を落としてしまった場合の保険にもなる。立体的な地形を最大限に活用するのだ。



↑より安全な高い場所へ。ブーストコンボが苦手な初心者ほど覚えておきたい戦術だ。

基本戦術 4 遠距離からのロックオンも活用!!

理想を言えばすべての敵をブーストコンボで倒したいが，初心者にとってそれは無理な話。ゲームに慣れるまでは，射程範囲をイッパイに使って敵を倒していこう。また，ヒートブラスター選択時に右トリガを引きっぱなしにすることで可能なロックオン攻撃は，威力は落ちるが敵に確実にヒットする。空中からの攻撃にも威力を発揮するぞ。



↑右トリガを引いたまま軽く右スティックを動かすのが，上手にロックオンするコツ。

GV SKILLZ 2 ブーストコンボを覚える!!

本作のキモであるブーストコンボを徹底分析。これでコンボが出せるようになる!

小刻みにテンポよくクリック!!

機動力を保ったまま、敵への攻撃を行えるブーストコンボ。攻略のためには絶対マスターしたいこのテクニックを，順を追って説明していこう。

まず最初に覚えたいのは、空中でのブーストアクションは"小刻みにテンポよく"という点。クリックした左の親指は一瞬で放すクセをつけろ。最初は，"一定のリズムで四角形を描く"練習をしてみよう。

慣れてきたら、少しずつ入力の間隔を短くしていく。間違えないでほしいのは、【前→後→前→後→……】のような、同じ動作のくり返しでは、コンボ数はカウントされないということ。前後左右に飛んでこそ、初めてコンボが成立するのだ。

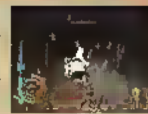
そして，最速でコンボを入力するコツは、"直角にすばやく2回入力"。詳しくは上達法をチェック!

ブーストコンボの効果

ブーストコンボの利点は，機動力+特殊効果が得られる点にある。これらの特殊効果を効率よく発動させることで，困難な局面を打破することができるのだ。

3回ごとにGVフュエルが回復

GVナパームを放つために必要なGVフュエルが，約0.5回分回復する。ゲージの減り具合を見て回復しておこう。



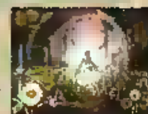
8回ごとに武装が強化

コンボ数が8の倍数になるごとに，ヒートブラスターの威力が段階的に強化される。最終的には倍近い威力に。



25回で一定時間無敵

最大値までコンボをつなげると，12秒間無敵状態に。ヒートブラスターの強化も，最大威力のまま持続する。

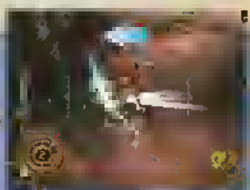


目で見てわかる! ブーストコンボ上達法

最速コンボへの道は"直角入力"。矢印の向きを参考に、実際のプレイでテンポをつかもう。"カチカチッ"の1セットで約1秒間だ。

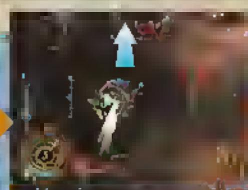


↑ブーストジャンプからコンボ始動。まずは前方にブーストし……。



↑瞬時に左ブーストを入力。画面のケリーも左に側転しているはず。

ひと呼吸



↑側転モーションの終りぎわに、前方へのブーストダッシュ入力。



↑今度は右サイドブーストを入力。以降，これをくり返していく。

ひと呼吸

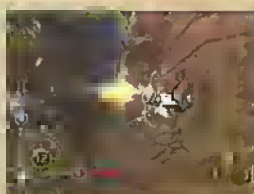
くり返し

GV SKILLZ 3 ブーストコンボを極める!!

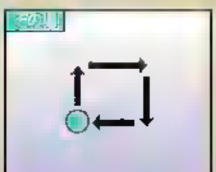
つなげるようになったブーストコンボを、より活用する方法を伝授。極めろ!!

直角移動で自在に空中を飛び回る!!

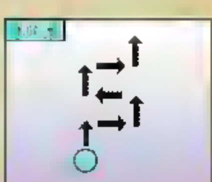
上の連続写真で解説した直角入力は，前後のブーストモーションが短い特性を利用している。これを応用すると，コンボをつなげながら思った方向に進むことができるようになる。下の図を見てもらうのがわかりやすいが，要は直角のコンボを組み合わせて，ジグザグに進んでいく，ということだ。覚えよう。



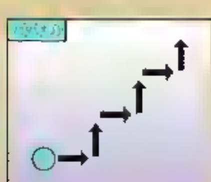
↑コンボ数をキープしたまま自由に飛び回る。緊急時には無敵状態へとつなげるのも心強い点だ。



↑四角を描くようにコンボをつなげて，その場をキープ。



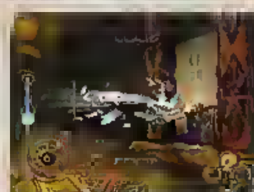
↑鈎状に進むことで前方へ進む。逆パターンで後退に。



↑ジグザグに飛行し斜めに進む。方向転換も可能だ。

敵の攻撃をかわしつつ反撃!!

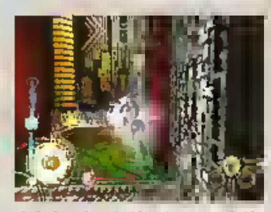
左のジグザグ移動をさらに応用すれば，空中で敵の攻撃をかわしながらの攻撃が可能。右トリガは，ブースト入力と同時に引くとタイミングが取りやすい。また，直角にこだわらずに【左→左→前】などと入力することで，動作の幅はさらに大きく広がる。



↑敵の攻撃が見えたらコンボで回避。強化された攻撃を叩きこめ!!

12秒間の無敵状態を徹底活用!!

無敵状態は，敵の密集地の手前で発動すること。武装強化が維持されているうえ，ヒートブラスターで倒した敵にはテクニックボーナス（後述）も加算される。時間内にできるだけ多くの敵を倒そう。ロックオン攻撃をパーツで強化しておくと，効果は倍増だ!!



↑入室まえに無敵になるのも有効。ただし通路内のコンボは激ムズ!

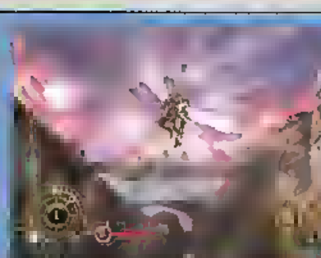
サブロウタでの攻略は攻撃力を活かして!!

サブロウタでの攻略は、武装の強さを最大限に活かすべき。標準武器の火縄キャノンは、一撃必殺の威力を持ち、停止状態（空中ではホバリング）ならホーミング攻撃も可能。序盤であればコンボに頼ることなく進んでいける。

しかもコンボを24回以上つなげば，着弾点に爆風が広がるよう強化される。また、空中でも発動可能なGVナパームは視線方向へと突進し、コンボの途中に差し挟むことが可能。ある意味、ケリーよりも立体的な攻略が可能なのだ。



↑4目標を同[illegible]撃目の覚める[illegible]な威



←空中GVパームは超便利。攻略が一変する。

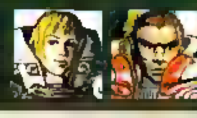


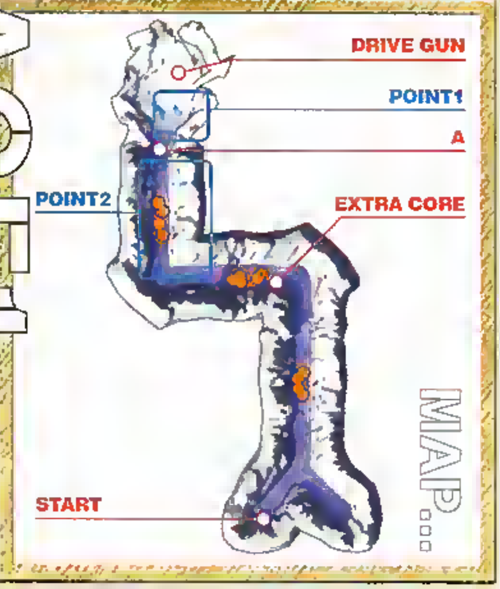
ステージ1：渓谷1

Valley1…

ミッションクリアー条件
ドライブガンを回収し、出発点まで帰還せよ

出撃可能メンバー





ゲームに慣れるためのステージ

最初のステージだけあって、ことあるごとに操作説明が入るなど、練習ステージ的な色合いが濃い。しかも、ドライブガンを入手するまでの往路では、出現する敵はドラウプニルのみ。安全策をとるなら遠距離から倒していく。攻撃も激しくはないので、ブーストコンボの練習をするのもいいだろう。

林立する足場は、ブーストジャンプで上っていく。足場の下でジャンプをしたら、左スティックを倒して移動しながら飛び乗るといい。一段上ったらブーストゲージを全回復、という具合に着実に進んでいこう。

最深部に置かれたドライブガンを入手したあとは、フレキがステージ中に出現する。下のポイント攻略を参考に、倒しながらスタート地点へと戻っていこう。



←往路に出現するのはドラウプニルだけ。遠くから攻撃すればダメージを受けることはない。

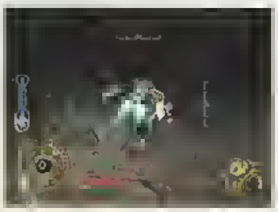


←階段状の足場はブーストジャンプの練習にもってこい。乗っている敵に接触しないように。

① POINT… ドライブガン入手後にフレキが！

ドライブガンを入手すると、多数のフレキが手前の坂を下りながらプレイヤーへと近づいてくる。ラクに倒すなら、振り向きざまにドライブガンを乱射していればオーケー。

コンボを使ってキチンと倒すならば、まず坂に向かって左手にある段差にブーストジャンプで飛び乗る。そこからさらにジャンプすれば、敵の攻撃が届かない高度にまで達する。あとは、コンボをつなぎながら一掃するだけだ。当然、視点は下向きに。



↑左手にある段差からジャンプ。フレキを足元に見ながら安全に攻撃できる。

② POINT… 帰り道は空中遊泳を楽しもう!!

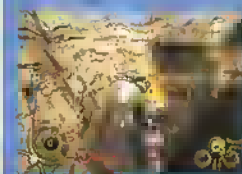
フレキを倒して坂を上ったら、Aの位置で一端ストップ。そこからブーストジャンプで飛び上がれば、帰りは下っていく一方。ブーストダッシュを小刻みに吹かしていけば、スタート地点まで一度も足をつくことなく飛んでいける。ただし、アーチ状の崖から降ってくるフレキや、上空にいるレーヴァテインから攻撃を受ける可能性は大。少なくとも、目についた敵だけは倒しながら進んでいこう。ゴール間際の敵集団にも注意。



↑高空を気持ちよく飛んでいける。ただし無視できるほど敵は少なくない。

エクストラコアはココだ！

ステージ中ほどにある、細長い足場の上に置かれている。隣りの狭い足場を伝っても取りに行けるが、帰路に崖から飛び立った高度を活かして取るほうが簡単だ。上空からコンテナを狙い撃とう。



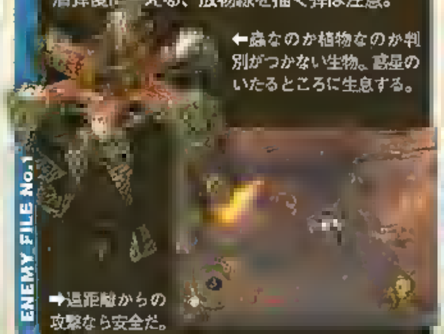
←コアの近くまで行けば[illegible]ることが[illegible]る

STAGE1…

ENEMY DATA FILE… vol.1

ENEMY FILE No.1 ドラウプニル

ステージ中あちこちの柱や壁面に貼りつき、近づくと弾を吐いて攻撃してくる。動かないので、コンボの格好の餌食といえる。着弾後に[illegible]える、放物線を描く弾は注意。



←蟲なのか植物なのか判別がつかない生物。渓谷のいたるところに生息する。

➡遠距離からの攻撃なら安全だ。

ENEMY FILE No.2 フレキ



➡蜘蛛のような姿。巨大な牙で噛みついてくる。

←囲まれないよう空中から攻撃するのがベスト。

ティルナグにもっとも多く生息する蟲。あらゆる壁面をすばやく移動して、集団で襲いかかってくる。大小2種類が存在するが、攻撃パターンは同じだ。

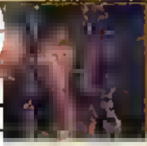
ENEMY FILE No.3 レーヴァテイン

空中を高速で飛び回るトンボのような蟲。急降下からの特攻や爆弾投下など、イヤらしい攻撃を仕掛けてくる。ブーストで間合いを空けて、遠距離から攻撃するべし。



↑←頭上を飛び回らせると攻撃を受けまくることに。耐久力は低いので、優先的に倒しておきたい。

STAGE2...

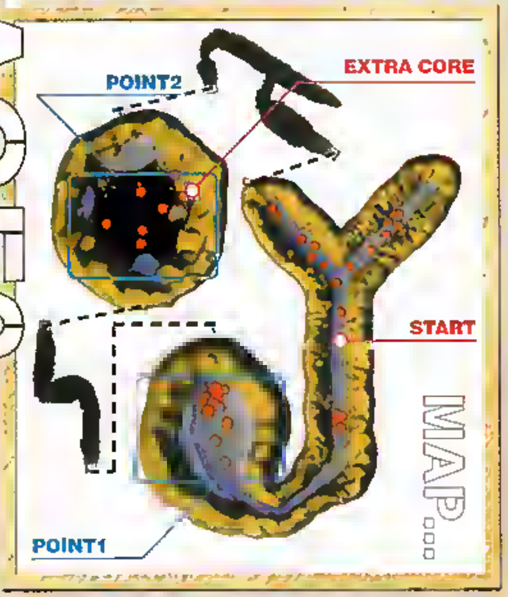


ステージ2：渓谷2
Valley2...

ミッションクリアー条件
敵を殲滅せよ

出撃可能メンバー





巨大なクレバスと広大な荒野

クレバスと荒野の2ブロックに分かれたステージ構成。それぞれのブロックをつなぐ洞窟内の坂は、ブーストで滑走するとラク。

まず、スタート直後の足元のフレキの大群は、上空からブーストコンボ（またはドライブガン）で攻撃。数が多いので、根気よく倒していこう。崖下にいる3匹のグングニルは、上空から攻撃すれば問題ない。

その先の峡谷壁面にはフレキヘイムがズラリ。遠くから1体ずつ倒していき、生み出されたフレキも狭さを利用して各個撃破。

POINT1・2の敵を一掃してY字の左側に出ると、レーヴァテインが複数出現。足場から落とされると面倒なので、気をつけながら倒そう。いちばん奥のフレキヘイムは、たんまりとフレキを蓄え込んでいるので要注意。



←スタート地点直下にはものすごい数のフレキが。くれぐれも地上に落ちないように。



←ステージ全編をうるさく飛び回るレーヴァテイン。遠距離から狙いを定めて倒せ!!

POINT 1 棚の上のフレキヘイムを駆逐!!

まずは、入り口付近にいるレーヴァテインを最優先で倒す。フレキヘイムのほとんどは、周囲を取り巻く棚の上にいる。奥側のいちばん低い足場から順番に上って、最上段へと進もう。足場の上では、グングニルの遠距離攻撃に注意。棚までの途切れた空間は、ブーストジャンプ＆ダッシュで進む。地上に落ちてフレキに囲まれないように。フレキが溝に残っていることが多いので、必ずマップで全滅させたことを確認してから進むこと。



↑フレキヘイムは全部で7体。見落としのないよう着実に仕留めていこう。

POINT 2 クレバスに目を奪われるな!

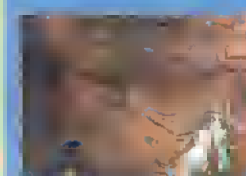
足元にクレバスが大きく口を開けるが、落下してもミッション失敗とはならないので不安がらないように。まずは入り口付近にたむろするレーヴァテインを、1体ずつおびき出して倒す。周囲に敵がいなくなったら、足元からの上昇気流を中継地点に、残った敵を掃討しにいく。グングニルはほとんど移動しないので、マップ画面で位置を確認しながら接近。付近の足場(ない場合はホバリング)を使い、上下方向から攻撃するべし。



↑ブーストアクションが試される。気流を見失って落下しないように注意。

エクストラコアはココだ!

クレバス　の、　口右上付近がコアのありか。奥側の上昇気流に乗って最上部まで達すれば、小さくコンテナが見えてくるはず。そこからブーストダッシュで進んでいけばオーケーだ。

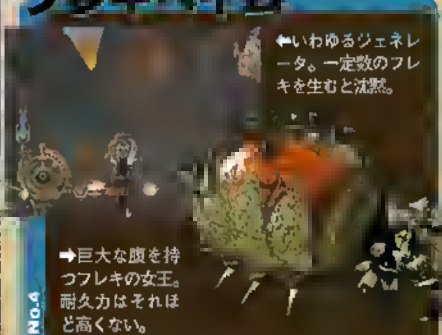


←場所さえ気づけば獲…1面よりラクだ

ENEMY DATA FILE... Vol.2

フレキヘイム

ENEMY FILE No.4



←いわゆるジェネレータ。一定数のフレキを生むと沈黙。

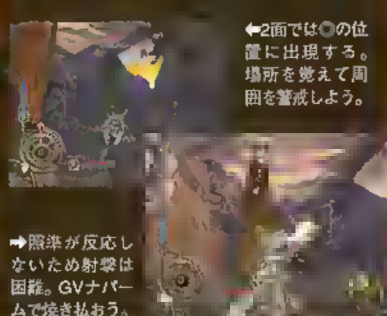
→巨大な腹を持つフレキの女王。耐久力はそれほど高くない。

腹部からつぎつぎとフレキを生み出す。攻撃はしてこないが（接触ダメージはある）、壁面や奥まった場所にいることが多く、周囲を大量のフレキが守っている場合も。

クヴァシル

ENEMY FILE No.5

小蟲の群れ。目視することが難しく、障害物をすり抜けてくる。そのため、気づかないうちに接近され、連続してダメージを受けることが多い。羽音が聞こえたら注意。



←2面では○の位置に出現する。場所を覚えて周囲を警戒しよう。

→照準が反応しないため射撃は困難。GVナパームで焼き払おう。

グングニル

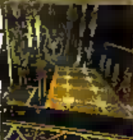
ENEMY FILE No.6



←硬い殻に包まれているため、動きは遅い。

→真上と真下は安全。回り込んでから攻撃だ。

空中に漂い、遠距離から水平方向に弾を連射する。硬い甲殻を備えているため、左右からの攻撃が効きづらい。上下方向に回り込んで、殻のない部分を攻撃!!



ステージ3：移民ベース1

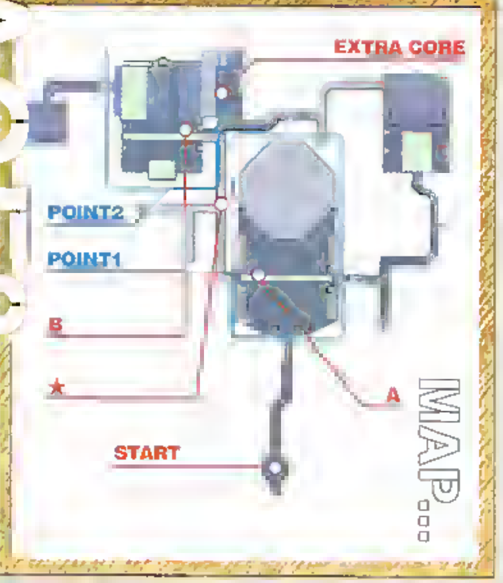
Civillian Base1…

ミッションクリアー条件

敵を殲滅せよ

出撃可能メンバー



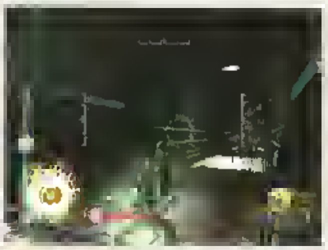


蟲が支配する人口空間での戦い

身動きの取りづらい狭い通路の中、行く手をふさぐ敵を排除しながら進んでいく。厄介なのは、立体的な構造の3つの大きな部屋。敵を全滅させないと先に続くドアが開かないうえ、室内はフレキの巣窟。フレキヘイムも攻撃しづらい場所にいるので、各部屋ともなるべく安全な場所をみつけてフレキを全滅させるのが堅実。入り口付近でドライブガンを撃ちまくるのがベターだろうか。

キャットウォークからつながる★の通路へはAのドアからでも行けるが、3番目の部屋の敵を殲滅後に、Bのドアから行くのが正解。

最後の部屋は、頭上にスィンがいっぱいでうかつに入ると蜂の巣状態に。できれば無敵状態になっておきたい。無理ならヒット＆アウェイで地道にスィンを潰していく。



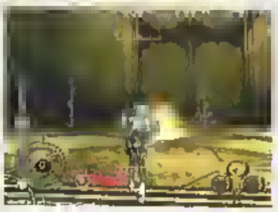
←狭い通路内にプレイヤーと敵がひしめき合う。攻撃されるまえに倒してしまおう。



←天井近くを走るキャットウォーク。この存在が、地形をより複雑なものにしている。

POINT 1 屋内ならではの戦いかたをつかめ!!

入り口の真上のフレキヘイムが、ボトボト降らしてくるフレキに注意。広いフロアを活かしてブーストコンボを狙う場合は、右側のスィンを排除しておくこと。上空キャットウォークの近くに、初めてのフックターゲットが出現。プラズマフックを試すのもいいが、近くにスィンがいることに注意。ギャラルとは中途ハンパな距離での戦闘は避けること。体当たりはされても捕まらないように。敵殲滅後は右手のドアから侵攻。



↑強敵ギャラル。射程範囲ギリギリで正面から攻撃するのが好ましい。

POINT 2 立体的なマップに惑わされるな!!

6体のフレキヘイムが立体的に配置されているため、気づかないうちにフレキに囲まれていることも多い。つねに周囲を気にしながら戦う必要がある。フレキヘイムの場所としては、1階左奥を見落としがち。また、最上段の居場所にはフックターゲットを3回経由していくのがいちばん確実。ベルソルの糸弾には近寄らないよう。入り組んだ地形なので、マップの敵表示が頼りにならない場合もある。敵をしらみつぶしに捜そう。



↑マップ左奥のフレキヘイム。頭上からもフレキが降ってくる危険地帯だ。

エクストラコアはココだ!

3つ目の部屋、出口手前から反対側を向くと見えるフックターゲット。その先の小さな部屋にコアが隠されている。ブーストダッシュで接近してからプラズマフックを使い、入り口まで進もう。

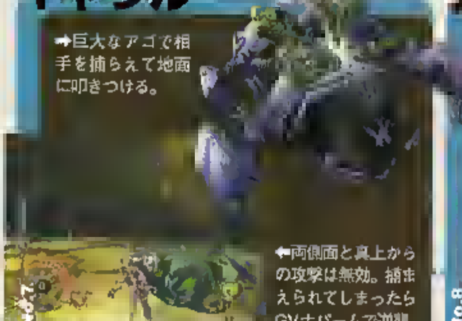


←ターゲットの場所まできたら、あとは道なり。

ENEMY DATA FILE… Vol.3

ギャラル

ENEMY FILE No.7



➡巨大なアゴで相手を捕らえて地面に叩きつける。

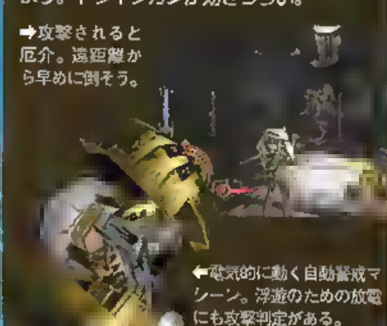
←両側面と真上からの攻撃は無効。捕まえられてしまったらGVナパームで逆襲。

ボス以外では最強クラスの蟲。始めは芋虫状で動きも鈍いが、ある程度ダメージを与えると変身。高速で動き回り、アゴによる捕獲や拡散弾など強力な攻撃をしてくる。

スィン

ENEMY FILE No.8

空中を浮遊ながら侵入者を警戒。近づく者に5連続で光弾を撃ってくる。全方向に回頭するため、攻撃に死角がない点に注意しよう。ドライブガンが効きづらい。



➡攻撃されると厄介。遠距離から早めに倒そう。

←電気的に動く自動警戒マシーン。浮遊のための放電にも攻撃判定がある。

ベルソル

ENEMY FILE No.9



←上から降下してくる途中は目標にしやすい。

➡口から吐き出す糸弾でプレイヤーを捕縛。ブーストを吹かすか、GVナパームの使用で脱出可能だ。

ダニのような姿をした小型の蟲。口から吐き出す糸を使って、天井からスルスルと地面に降りてくる。オレンジ色の糸弾に触れると、身動きが取れなくなってしまう。

STAGE4...

ステージ4：ダイヘルムの処理

Vs DAIHELLM...

ミッションクリアー条件
敵を倒し
コアを回収せよ

出撃可能メンバー





MAP...

↑正八角形の巨大な部屋。天井は高いので、ブーストアクションに支障はきたさない。

➡巨大ながらも飛行し、あらゆる攻撃を跳ね返す。

4種類あるダイヘルムの攻撃パターンを覚えよう!!

落雷弾



前半の攻撃。弱点を露呈したあとに放つ。プレイヤーに近づいて雷を落とす。攻撃はできない。

押しつぶし



前半の攻撃。真下に入ったプレイヤーめがけて落ちてくる。これを出すと落雷弾は消える。

回転攻撃



後半の攻撃。回転して竜巻を起こしながらジリジリ近づいてくる。横方向からの攻撃は無効。

針防御



前後半共通攻撃。攻撃時以外に接近すると発動。無数の針を突き出し、一定時間完全無敵に。

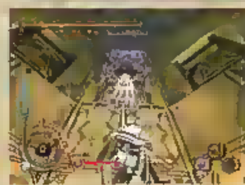
弱点めがけてピンポイント攻撃!

重装甲のダイヘルムにダメージを与えるには、ときおり装甲の隙間から見える弱点を狙い撃つしかない。

まずダイヘルムの下まで移動し、上を見上げる。そして、弱点が開いたところにドライブガンを叩き込む。弱点が閉じた（落雷弾を放った）ら、ダイヘルムの下をダッシュで駆け抜けて、押しつぶしを誘う。ダイヘルムが移動したら、下まで移動。このくり返しで前半はオーケー。

ある程度ダメージを与えると、地上に降りて回転攻撃を始める。ブーストジャンプで最高地点まで飛びあがり、竜巻に触れないよう気をつけ

① 前半：空中　直下に潜り込んで中心部を攻撃!!



←この位置から攻撃。弱点が閉じたら、ボスの反対側まで地上をダッシュ。

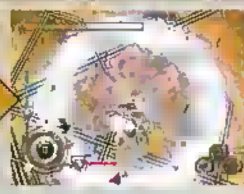


←押しつぶしを誘発させたら方向転換。再度ボスの真下に移動だ。

② 後半：地上　ブーストジャンプして頭頂部を狙え!!



←回転攻撃を始めたら距離を取り、ゲージ少しを残す高さまでジャンプ。



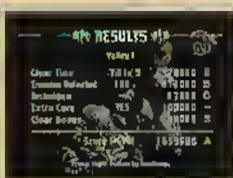
←ボスを見下ろしながらドライブガンで攻撃。高度が落ちたら離脱せよ。

ONE POINT スコアの計算式とランクについて

スコアの計算式とランク付けの方法を詳細に解説。各項目の意味を知ることで、どうすれば高得点が得られるのかがわかるハズだ。

本作のスコアは、クリアー時間や敵の撃破数などからなる5項目ごとに算出され、同時にスコアに応じたランク付け（S〜D）がなされる。そして、その合計がトータルスコアとなる。

獲得したスコアの1/100はGVP（ガンヴァルキリーポイント）として加算される。すなわち、高得点を取るほど、より強力なパワーアップパーツが入手できるというワケだ。



←リザルトで各項目をチェック。低ランクの箇所が自分の弱点だ。

Clear Time...　クリアー時間

クリアー時間で支給されるボーナス得点。早ければ早いほど、多くのボーナスがもらえる。一定時間を過ぎると0点に。同様に、クリアー時間の早さによってランクも決まる。

EnemiesDefeated...　敵の撃破数

敵それぞれに設定されたスコアに撃破数を掛け、それを合計した得点。基本的には、手ごわい敵ほどスコアが高い。表示されている数字は、倒した敵の合計数。

Technique...　テクニック

ブーストコンボ中に敵を倒したことで得られるボーナス点。撃破数の得点に上乗せされ、コンボをつなげればつなげるほどに、得られるボーナス点も高くなる。

Extra Core...　エクストラコア

各ステージに必ずひとつ隠されているエクストラコアを獲得することで、10万点のボーナスが加算される。入手の可否だけなので、ランクは設定されていない。

Clear Bonus...　クリアーボーナス

ダメージ値によって変化するボーナスポイント。決められた初期値から、敵の攻撃を受けるたびに減少していく。同様に、スコアも被弾数によって決められる。

Score...　合計スコア

各項目の合計点。総合ランクに関しては、各ランクを数値化し、それを平均して決定される。ただし、エクストラコアが取れなかった場合、ランクはひとつ下がる。

目指せSランク!!

Sランク獲得のヒントを少しだけ。大前提は、どこでもブーストコンボを25回つなげられるようになること。12秒間の無敵状態は、高得点とクリアー時間短縮のために欠かせない。敵の殲滅は当然だが、フレキベイムからすべてのフレキを出現させる誘導動作も必要。敵の出現位置も、可能な限り覚えたい。もちろん被ダメージは厳禁だ。



コンボを極めてハイスコア&Sランクゲット!!



↑➡コンボを極めることすなわちランクを極めること。的確な操作を身につけて、スコアアタックに励もう。全ステージで取れるぞ!



式神の城

生命を賭けた最終決戦！ついに最終面の攻略だ。

加速するストーリー展開とともに、敵の強さも大幅にパワーアップ！　針の隙間を抜ける快感を味わいつつも、小夜でクリアーするための知識を伝授しよう。

タイトル	シキガミノシロ		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	発売中（3月14日）	価格	5800円（税別）
開発	アルファ・システム	制作者	
ブロック数	ゲームデータ：210ブロック	システム対応	2人
その他	ファイティングスティック対応		

特殊攻撃活用テクニックを伝授!!

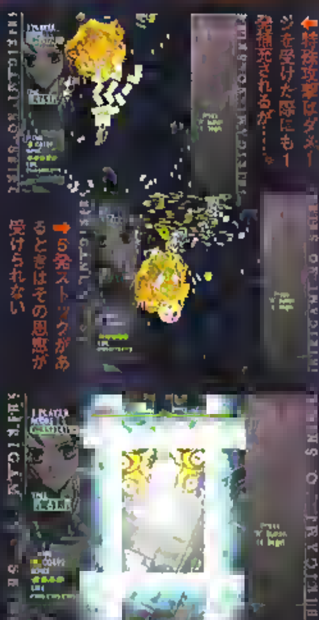
迷わず使うのが鍵！

どうしても先に進めないなら、特殊攻撃に注目してみよう。特殊攻撃はレベルアップ時と点数によって最大5発までストックできるが、それ以上は取得条件を満たしてもまったく無意味。使わないともったいない攻撃なのだ。ふつうにプレイしていると特殊攻撃を使い切らずに終わることが多いので、緊急回避用はもちろん、場面を決めて使い切ろう。

瞬殺のために使う

特殊攻撃は単純にその破壊力も魅力的。耐久力が高いボスといえど、特殊攻撃で瞬殺できることもある。

さらに重要なのはタイムカウント。ボスを瞬殺してタイム消費を抑えれば、後半でゆとりが出てくるのだ。余った時間は重要なので（次頁参照）、タイムはできるだけ残そう。



←特殊攻撃はダメージを受けた際にも1発補充されるが……。

→5発ストックがあるときはその恩恵が受けられない

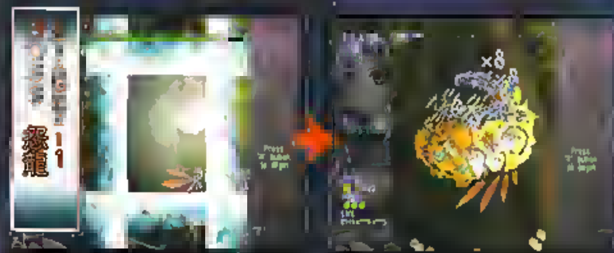
↑前半ステージのボスは特殊攻撃がかなり有効。なかには特殊攻撃1発で倒せるボスも！

特殊攻撃はココで使おう！



↑呪念飛行体に対しては、ボスの右の触手が見えてから使うと効果的。

↑そのままボスに近寄り、式神で攻撃すれば無敵時間中に倒せるぞ。



↑怨龍は最初に画面右下から出てくるので、少し待ってから特殊攻撃だ。

↑あとは頭にショットを撃ち込みつつ、中心に入って式神攻撃で瞬殺。

STAGE5-1 道中

2発の特殊攻撃で安全を確保しよう

STAGE5にもなると、敵の攻撃がかなり激しいため、ミスも当然多くなりがちだ。このため特殊攻撃を使った道中の安全パターンを紹介していこう。また、特殊攻撃を使うポイント以外では、基本的にショット重視で進もう。小夜の式神攻撃は攻撃範囲が狭いので使いにくいからだ。

さて、スタートすると緑骸の編隊が3回やってくる。出現位置でなるべく倒すようにしたい。このあとは中央で緑骸編隊を倒しつつ、骸蜘蛛の弾を避けていこう。ここさえ抜ければあとは楽。つぎは左から緑骸編隊がくるが、これを右端で避けつつある程度避けたら特殊攻撃。そして今度は中央上部で緑骸を倒しながら徐々に下へ移動。黄骸と骸蜘蛛の弾で画面いちばん下まで押されたら特殊攻撃で一掃しよう。あとは式神攻撃で最後の緑蜘蛛を稼げば終了。



←緑骸は出現即破壊を目指さないと、こういう大変な状況になる。

→最初のラッシュのつぎは右端で粘ってから特殊攻撃を。

←つぎのラッシュは中央からスタートして、特殊攻撃を使おう

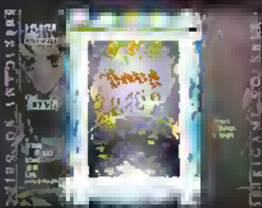
→最後は骸蜘蛛をかすりながら、式神攻撃で緑骸を倒そう

STAGE 5-1 BOSS 少女

赤いビットを一掃し、速攻で第3段階へ！

このボスは体力ゲージの残量に応じて2段階に攻撃パターンが分かれるが、まわりの18個の赤いビットを破壊すると、体力に関係なく第3段階に移っていく。そしてこの第3段階こそが重要（右参照）。

すぐに第3段階にするためには、特殊攻撃を1発見舞ったあと、赤いビットに少し撃ち込めばオーケーだ。


←特殊攻撃1発+ショットで、赤いビットを一掃。

稼ぐため、そしてクリアーのためにビット稼ぎを覚えよう

残してきた時間は、すべてこのビット稼ぎに費やそう。このビットは大量のコインを出すため点数を一気に稼げるのがその理由。そして、点数を稼げば体力と特殊攻撃を最大まで回復できるので、結果的につぎのSTAGE5-2、5-3がかなり楽になるというわけだ。

ビット稼ぎでポイントになるのは、ビットの出現位置。ビットは横座標は毎回いっしょだが、上下の位置は画面上部で可変するようになっている。また、1回目は左から6～7個目のあいだ、2回目は右から6～7個目のあいだで楽に稼げるので覚えておこう。



↑ボス本体の中心線から左寄りが安全地帯。5個目を見たら式神攻撃だ。



↑1回目と配置が左右逆なだけ。中心より右寄りが安全地帯になるぞ。



↑3回目は左端のビットをショットで破壊し、そのあと式神を使おう。



↑3回目のあと一気に右下に移動。そのまま左に向かって弾を避けよう。

STAGE 5-2 BOSS 醜少女蜘蛛

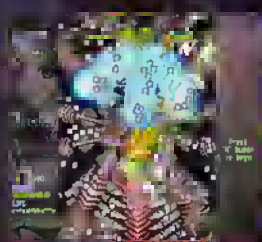
テンションショットと特殊攻撃で道を開け！

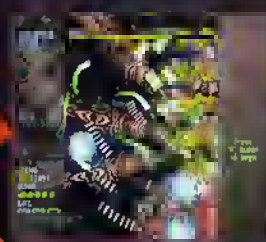
このボスは、頭部の本体からスタートして左回りにボスの体の上を移動、そして最後に頭部本体との一騎討ち、という2段階の構成で戦闘が進んでいく。体に点在する攻撃箇所はすべて破壊可能で、一定時間が経過するか攻撃箇所を破壊することでつぎに進むことになるぞ。攻撃自体が激しいので、テンションショットと特殊攻撃を併用していこう。

最初は頭部に撃ち込めるチャンスなので、腹の下に位置してテンションショットで攻撃しよう。画面がスクロールし始めたら、特殊攻撃を使ってそのまま各脚を破壊していく。つぎの尻尾は赤い針弾が厄介なので、事前にしっかり撃ち込んでおきたい。今度はボスの右側に移動するが、ここでは脚を積極的に攻撃すれば、左側のときほど厳しくはない。もちろん特殊攻撃を使ってもいいぞ。

頭部との一騎討ちでは、中央付近で弾避けをするのが基本だ。ふたつ目の攻撃の針弾＋火炎弾では、キツいようなら特殊攻撃を1発使おう。

→最初はテンションショットで頭部を集中攻撃しておくこと。





←画面下から[illegible]なるべく[illegible]特殊攻撃を使う。脚を壊そう。

→尻尾はそのまえに撃ち込みがしっかりできていれば怖くない。





←頭部とはこの攻撃が最初にくる。中央での細かい動きが重要。

STAGE 5-3 BOSS 残留思念

弾避けにのみ全神経を集中せよ！

このステージは一定時間敵の攻撃を避けるだけとなっている。実際には4つの攻撃を避けきればクリアーになるのでがんばってもらいたい。

最初の攻撃は針弾と雷弾の混合攻撃。針弾はその狭い隙間に入って避けることも可能だが、2～3ヵ所にある広い隙間を抜けるのが賢い避けかた。ポイントは早め早めに隙間を抜けてしまうことだ。

つぎの攻撃は極太のレーザーと針弾。レーザーは画面両端まで届かないため、画面端の上下移動で針弾を避けよう。レーザー終了後は針弾が自分を狙ってくるので危険だ。特殊攻撃を意識して対処していこう。

3つ目の攻撃は雷弾。具体的には写真の位置からスタートし、右の隙間→やや左の隙間を目指して弾を避けていくといい。画面右に到着するころにこの攻撃が終わるはずだ。

最後の攻撃は雷弾を4方向にばらまく攻撃。攻撃自体はたいしたことはないが、時間切れで赤い鬼が混じったら特殊攻撃を使って安全に。

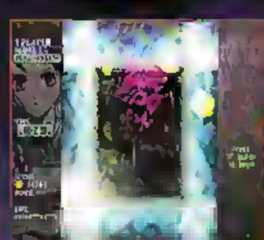
→画面中央付近でかなり早めに対処するのがポイントになる。





←この攻撃は画面端で上下に避けよう。[illegible]

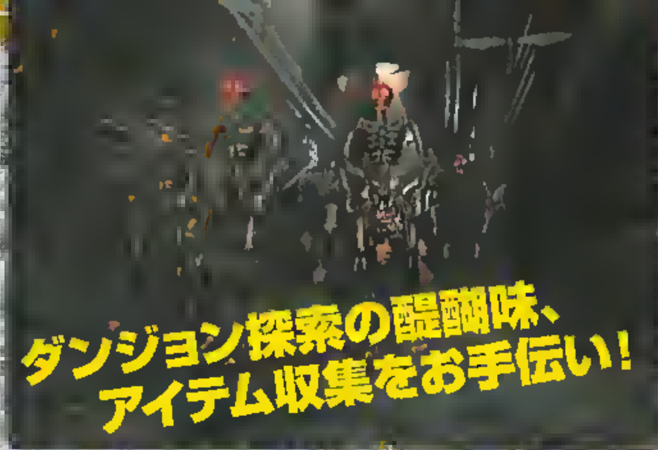
→レーザー終[illegible]安全にいくのもひとつ[illegible]





←右[illegible]左の隙間[illegible]

METAL DUNGEON
メタルダンジョン



拾えども拾えども完成しないライブラリのアイテム収集欄。しかし、あきらめるのはまだ早い。このデータを手掛かりに不足分を獲得するのだ！

タイトル	メタルダンジョン		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	RPG
発売日	発売中（2月28日）	価格	6800円（税別）
開発	インターレックス	制作者	
ブロック数	ゲームデータ 7ブロック	システム対応	
その他			

目指せ！アイテム755種類コンプリート エリア10までの主要アイテムデータを公開

755種類にも及ぶアイテムをすべて集めきるのは、エリア100に到達するより大変だろう。そこで収集作業の補助資料としてエリア10探索までに出現する214種類のアイテム情報を掲載。出現エリアも記載しているので、それを参考に未入手のアイテム収集に励んでもらいたい。

データの見かた

W ……… アイテムの重量を表す
R ……… アイテムの入手難易度を表す
SP ……… スペル使用回数
エリア ……… アイテムが出現するエリア数の下1桁を表す。例：1と書かれている場合、入手できるエリアはエリア1、11、21、31……となっていく。
武器・防具の種別欄にあるアルファベットの意味
FE：フェンサー、ST：ストライカー、AN：アナライザー、CA：キャスター、BR：ブローダー、GL：グラディエイター、SA：セージ、SF：スペルファイター、AR：アーツレンジャー、SB：スーパーブローダー

出現防具リスト

No.	種	アイテム名	W	R	売値	能力修正	備考	エリア
186	頭	ヘッドパッド	7	1	50	DEF+2	—	—
187		毛皮マスク	6	2	400	DEF+4	耐冷率10%	1~2
188		フェイスカバー	7	1	600	DEF+6	—	2~3
189		断熱マスク	7	2	700	DEF+7	耐火率10%	3~4
190		ラバーヘルム	7	1	800	DEF+8	—	3~4
191		ガードマスク	7	1	1000	DEF+10	—	4~5
192		レザーヘルム	7	1	1200	DEF+12	—	5~6
212	胸（全タイプ）	ソフトジャケット	9	1	40	DEF+4	—	—
213		ラバーブレスト	9	2	800	DEF+8	—	1~2
214		ブレストカバー	9	1	1200	DEF+12	—	2~3
215		レザーブレスト	9	1	1600	DEF+16	—	3~4
216		ハードジャケット	9	1	2000	DEF+20	—	4~5
217		アイアンブレスト	10	1	2400	DEF+24	—	5~6
229		耐火ブレスト	9	2	1400	DEF+14	耐火率20%	3~4
238	肩	ショルダーパッド	8	1	20	DEF+2	—	—
239		ソフトショルダー	6	2	400	DEF+4	—	1~2
240		ラバーショルダー	6	1	600	DEF+6	—	2~3
241		ショルダーカバー	6	1	800	DEF+8	—	3~4
242		レザーショルダー	6	1	1000	DEF+10	—	4~5
243		ハードショルダー	7	1	1200	DEF+12	—	5~6
258	腕	ソフトグローブ	6	1	10	DEF+1	—	—
259		ラバーグローブ	6	2	200	DEF+2	—	1~2
260		フィンガーパッド	6	1	300	DEF+3	—	2~3
261		レザーグローブ	6	1	400	DEF+4	—	3~4
262		ファイバーグローブ	4	1	500	DEF+5	—	4~5
263		チェイングローブ	7	1	600	DEF+6	—	5~6
278	脚（全タイプ）	ライトブーツ	7	1	20	DEF+2	—	—
279		レッグパッド	7	2	400	DEF+4	—	1~2
280		ファイバーブーツ	8	1	600	DEF+6	—	2~3
281		ショートブーツ	7	1	800	DEF+8	—	3~4
282		ラバーブーツ	7	1	1000	DEF+10	—	4~5
283		レッグカバー	7	1	1200	DEF+12	—	5~6
301		コールドブーツ	7	2	700	DEF+7	耐火率10%	3~4
304	左手	スモールシールド	10	1	30	DEF+3	—	—
305		ハーフシールド	10	1	600	DEF+6	—	1~2
306		レザーシールド	10	1	900	DEF+9	—	2~3
307		ハンドシールド	10	1	1200	DEF+12	—	3~4
308		ラウンドシールド	11	1	1500	DEF+15	—	4~5
310		アイアンシールド	12	1	1800	DEF+18	—	5~6
325	首（全タイプ）	陽玉のペンダント	3	3	1500	RES+3	マヒ無効化率30%	1~2
326		蛇玉のペンダント	3	3	2000	RES+4	毒無効化率30%	2~3
327		紫玉のペンダント	3	3	2500	RES+5	混乱無効化率30%	3~4
328		蒼玉のペンダント	3	3	3000	RES+6	沈黙無効化率30%	4~5
329		紅玉のペンダント	3	3	3500	RES+7	凍結無効化率30%	5~6

出現武器リスト

No.	種	アイテム名	W	R	売値	能力修正	備考	エリア
1	ソード	ハンドエッジ	9	1	60	STR+6	—	—
2		ショートブレード	9	2	500	STR+10	—	1~2
3		紅蓮剣	10	3	700	STR+14	属性：火炎、耐冷率20%	1~2
4		剣突の剣	9	1	800	STR+16	—	2~3
5		ソルジャーエッジ	9	2	900	STR+22	—	2~3
6		黄金の剣	9	3	2400	STR+24	—	3~4
7		電光剣	9	2	1300	STR+26	属性：電気、追加効果：マヒ	3~4
8		ツインエッジ	9	1	1500	STR+30	—	3~4
9		アイスブレード	10	2	1700	STR+34	属性：氷、追加効果：凍結	4~5
10		きらめきの剣	9	3	1400	STR+38、RES+5	属性：光、HP回復率10%	4~5
11		鉄破の剣	10	1	2200	STR+42	—	5~6
12		アサルトエッジ	9	2	2300	STR+46	—	5~6
45	ハンマー	スティックハンマー	14	1	70	STR+7、AGI−1	—	—
46		氷結ハンマー	14	2	550	STR+11、AGI−1	属性：氷、追加効果：凍結	1~2
47		鉄砕ハンマー	14	2	800	STR+16、AGI−2	—	1~2
48		黄金の戦鎚	14	3	2000	STR+20、AGI−4	—	2~3
49		アーグハンマー	17	2	1250	STR+25、AGI−3	属性：電気、追加効果：マヒ	2~3
50		ピックハンマー	15	1	1400	STR+28、AGI−4	—	3~4
51		トルネードハンマー	16	2	1550	STR+31	属性：風	3~4
52		ツインハンマー	14	3	2000	STR+34、AGI−4	—	3~4
53		スイングハンマー	15	1	1900	STR+38、AGI−4	—	4~5
54		ボールハンマー	15	2	2150	STR+43、AGI−5	—	4~5
55		ウェッジハンマー	15	1	2400	STR+48、AGI−6	—	5~6
56		グレアハンマー	14	3	2600	STR+52、AGI−6	属性：光、HP回復率10%	5~6
89	ナックル	グリップナックル	6	1	60	STR+6	—	—
90		スピードナックル	5	2	500	STR+10	—	1~2
91		風裂きの爪	6	2	700	STR+14、AGI+1	属性：風	1~2
92		裂鉄の爪	7	1	800	STR+16	—	2~3
93		ラッシングナックル	6	2	1100	STR+22	—	2~3
94		スクリューナックル	6	2	1200	STR+24	—	3~4
95		燦光の爪	6	3	1300	STR+26	属性：光、HP回復率10%	3~4
96		灼熱の爪	6	2	1500	STR+30	属性：火炎、耐冷率20%	3~4
97		金剛の爪	5	2	3400	STR+34	—	4~5
98		ビートナッグル	7	1	1900	STR+38	—	4~5
99		スレッジナックル	6	2	2100	STR+42	—	5~6
100		裂鋼の爪	7	1	2300	STR+46	—	5~6
133	ロッド	コンパクトロッド	10	1	40	STR+3、RES+1	—	—
134		白銀のロッド	10	2	1000	STR+8、RES+2	—	1~2
135		ヒッティングロッド	11	1	800	STR+13、RES+3	—	2~3
136		グラスロッド	10	1	950	STR+15、RES+4	—	3~4
137		カッターロッド	10	1	1150	STR+18、RES+5	—	3~4
138		ブレイクロッド	11	1	1450	STR+23、RES+6	—	4~5
139		微風のロッド	10	2	1850	STR+28、AGI+3	属性：風	5~6
159	ガン	ブリットガン	11	1	50	STR+5	—	—
160		レイガン	11	2	600	STR+12	—	1~2
161		ハンドキャノン	13	2	950	STR+19	—	2~3
162		パラライザー	12	3	1050	STR+21	追加効果：マヒ	3~4
163		ブラスター	11	2	1300	STR+26	—	3~4
164		クイックガン	11	2	1650	STR+33	—	4~5
165		グレネードガン	13	2	2000	STR+40	—	5~6

エリア100達成者に 編集部から ゴホービ進呈！

本作をエリア100までクリアーし、真のエンディングを見た人に朗報。住所、氏名、連絡先電話番号を明記の上、クリアーの証拠となるエリア100クリアー直前の画面写真と、エリア100クリアーまでの苦難の道をつづった作文（文字量自由）を編集部までお送りいただければ、抽選で3名の方にお好きなXboxソフトを1本差しあ

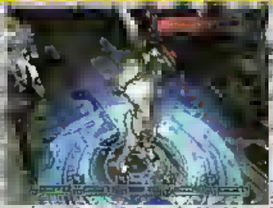
ストーン Stone

トレードブースで換金することがほとんど。ただしエナジーオーブはダンジョン内のゲートルーム発動に用いることがあるので、売りつくさないようにしよう。

No.	アイテム名	W	R	売値	エリア
756	エナジーオーブ	5	2	2000	1~9
759	精霊珠	5	2	1000	1~9
771	ジェムのかけら	2	3	2000	1~3
772	銀の鉱石	6	3	4000	4~6
775	滑り石	4	4	10	1~9

スペルボトル Spell Bottle

ボトル分野に属するアイテムで、スペルと同等の効力を持つスペルボトルと、ダンジョン探索中のみキャラクターの能力を強化するドープボトルの2種類がある。今回はスペルボトルのデータを掲載。重量は、どんなスペルボトルでも一律4となっている。



←誰でも使えるお手軽さがスペルボトルの魅力。

No.	アイテム名	R	売値	備考	エリア
345	火撃ボトルS	1	300	火炎／敵単体／小ダメージ	1~3
346	火撃ボトルM	1	600	火炎／敵単体／中ダメージ	4~6
348	火球ボトルS	1	300	火炎／敵単体／小ダメージ、残りに微小ダメージ	3~5
349	火球ボトルM	1	600	火炎／敵単体／中ダメージ、残りに小ダメージ	5~7
351	凍結ボトルS	1	300	氷／敵単体／小ダメージ＋凍結効果	3~5
352	凍結ボトルM	1	600	氷／敵単体／中ダメージ＋凍結効果	5~7
354	氷撃ボトルS	1	300	氷／敵全体／小ダメージ	1~3
355	氷撃ボトルM	1	600	氷／敵全体／中ダメージ	4~6
357	風撃ボトルS	1	300	風／敵前衛／小ダメージ	2~4
358	風撃ボトルM	1	600	風／敵前衛／中ダメージ	5~7
360	竜巻ボトルS	1	300	風／敵全体／小ダメージ、味方全体に微小ダメージ	3~4
363	電撃ボトルS	1	300	電気／ランダム敵単体／小ダメージ＋マヒ効果	3~4
364	電撃ボトルM	1	600	電気／ランダム敵単体／中ダメージ＋マヒ効果	6~7
366	落雷ボトルS	1	300	電気／敵全体／ランダムに小ダメージ＋マヒ効果	2~4
367	落雷ボトルM	1	600	電気／敵全体／ランダムに中ダメージ＋マヒ効果	5~7
372	減力ボトルA	1	500	作用／敵単体／一定時間、攻撃力を低下	2、4、8、8
373	減力ボトルB	2	1000	作用／敵全体／一定時間、攻撃力を低下	3、5、7、9
374	軟化ボトルA	1	500	作用／敵単体／一定時間、防御力を低下	3、5、7、9
375	軟化ボトルB	2	1000	作用／敵全体／一定時間、防御力を低下	2、4、6、8
376	鈍化ボトルA	1	500	作用／敵単体／一定時間、敏捷性を低下	2、4、6、8
377	鈍化ボトルB	2	1000	作用／敵全体／一定時間、敏捷性を低下	3、5、7、9
378	減抗ボトルA	1	500	作用／敵単体／一定時間、抵抗力を低下	3、5、7、9
379	減抗ボトルB	2	1000	作用／敵全体／一定時間、抵抗力を低下	2、4、6、8
380	呪縛ボトルA	2	1000	作用／敵単体／一定時間、マヒ状態	2、4、6、8
381	呪縛ボトルB	2	2000	作用／敵全体／一定時間、マヒ状態	3、5、7、9
382	沈黙ボトルA	1	500	作用／敵単体／一定時間、沈黙状態	2、4、6、8
383	沈黙ボトルB	2	1000	作用／敵全体／一定時間、沈黙状態	3、5、7、9
384	致死ボトルA	3	2000	作用／敵単体／致死効果	3、5、7
385	致死ボトルB	4	4000	作用／敵全体／致死効果	4、6、8
386	増力ボトルA	1	500	作用／味方単体／一定時間、攻撃力を上昇	1、3、5、7
387	増力ボトルB	2	1000	作用／味方全体／一定時間、攻撃力を上昇	2、4、6、8
388	硬化ボトルA	1	500	作用／味方単体／一定時間、防御力を上昇	2、4、6、8
389	硬化ボトルB	2	1000	作用／味方全体／一定時間、防御力を上昇	1、3、5、7
390	俊敏ボトルA	1	500	作用／味方単体／一定時間、敏捷性を上昇	1、3、5、7
391	俊敏ボトルB	2	1000	作用／味方全体／一定時間、敏捷性を上昇	2、4、6、8
392	増抗ボトルA	1	500	作用／味方単体／一定時間、抵抗力を上昇	2、4、6、8
393	増抗ボトルB	2	1000	作用／味方全体／一定時間、抵抗力を上昇	3、5、7、9
394	離脱ボトル	3	2000	移動／戦闘から離脱	3、5、7、9
396	転移ボトル	4	4000	移動／フロアの移動開始地点にテレポート	5、8
397	帰還ボトル	4	4000	移動／地上へテレポート	3、5、7、9
398	回復ボトルS	1	50	治療／味方単体／HP小回復	1~4
399	回復ボトルM	1	600	治療／味方単体／HP中回復	3~6
401	快癒ボトルS	1	100	治療／味方全体／HP小回復	1~4
402	快癒ボトルM	1	600	治療／味方全体／HP中回復	4~7
406	覚醒ボトル	1	300	治療／味方単体／混乱、魅了状態解除	2、4、6、8
407	可動ボトル	1	300	治療／味方単体／マヒ状態解除	1、3、5、7
408	活性ボトル	1	300	治療／味方単体／衰弱状態解除	3、5、7
409	発声ボトル	1	300	治療／味方単体／沈黙状態解除	3、5、7
410	融解ボトル	1	300	治療／味方単体／凍結状態解除	4、6、8
411	解毒ボトル	1	150	治療／味方単体／毒状態解除	1、3、5、7、9
412	起動ボトル	1	300	治療／味方単体／機能停止状態解除	2、4、6、8
413	蘇生ボトル	3	2400	治療／味方単体／蘇生	3、5、7、9
419	耐火ボトル	2	600	防護／味方全体／一定時間、耐火率50%	2、4、6、8
420	耐冷ボトル	2	600	防護／味方全体／一定時間、耐冷率50%	1、3、5、7
421	耐風ボトル	2	600	防護／味方全体／一定時間、耐風率50%	3、5、7、9
422	耐電ボトル	2	600	防護／味方全体／一定時間、耐電率50%	2、4、6、8
423	耐闇ボトル	2	600	防護／味方全体／一定時間、耐闇率50%	3、5、7、9
424	耐呪ボトル	2	600	防護／味方全体／一定時間、耐呪率50%	2、4、6、8

スペルチップ Spell Chip

スペルチップを埋め込むには、スペル使用のために必要な能力"ASP"、"DSP"、"ESP"の値が一定数以上必要。実力に見合わないスペルチップは装備することができないのだ。なお、スペルチップの重量は、どんなスペルチップでも一律1となっている。



←回復系のスペルは重要。優先的に装備したい。

●ASP系スペルチップ

No.	アイテム名	R	売値	SP	必要ASP	備考	エリア
476	SCバーナ	2	50	10	5	火炎系／敵単体／小ダメージ	—
477	SCバーナム	2	2000	8	13	火炎系／敵単体／中ダメージ	4~6
479	SCフィルボ	3	1500	10	9	火炎系／敵単＋敵全／小ダメージ	2~4
480	SCフィルボム	3	3000	8	17	火炎系／敵単＋敵全／中ダメージ	5~7
482	SCリフレ	3	1500	10	10	氷系／敵単体／小ダメージ＋凍結	2~4
483	SCリフレム	3	3000	8	18	氷系／敵単体／中ダメージ＋凍結	5~7
485	SCブライザ	2	1000	10	6	氷系／敵全体／小ダメージ	1~3
486	SCブライザム	2	2000	8	14	氷系／敵全体／中ダメージ	4~6
488	SCティウ	2	1000	10	7	風系／敵前衛／小ダメージ	1~3
489	SCティウム	2	2000	8	15	風系／敵前衛／中ダメージ	4~6
491	SCバッカマ	3	1500	10	11	風系／敵味方全体／小ダメージ	2~4
492	SCバッカマム	3	3000	8	19	風系／敵味方全体／中ダメージ	5~7
494	SCレクト	3	1500	10	12	電気系／ランダム敵単／小ダメージ＋マヒ	2~4
495	SCレクトム	3	3000	8	20	電気系／ランダム敵単／中ダメージ＋マヒ	5~7
497	SCサンデア	2	1000	10	8	電気系／敵全ランダム／小ダメージ＋マヒ	1~3
498	SCサンデアム	2	2000	8	16	電気系／敵全ランダム／中ダメージ＋マヒ	4~6

●ESP系スペルチップ

No.	アイテム名	R	売値	SP	必要ESP	備考	エリア
503	SCバウドン	2	2000	10	11	作用系／敵単体／攻撃力低下	2、4、6
504	SCバウドノル	3	4000	5	19	作用系／敵全体／攻撃力低下	3、5、7
505	SCソフェング	2	2000	10	9	作用系／敵単体／防御力低下	1、3、5
506	SCソフェンゴル	3	4000	5	17	作用系／敵全体／防御力低下	4、6、8
507	SCエスラウ	2	2000	10	10	作用系／敵単体／敏捷性低下	3、5、7
508	SCエスラオル	3	4000	15	8	作用系／敵全体／敏捷性低下	5、7、9
509	SCレザイドー	2	2000	10	22	作用系／敵単体／抵抗力低下	4、6、8
510	SCレザイドール	3	4000	5	26	作用系／敵全体／抵抗力低下	4、6、8
511	SCパライゼ	3	4000	10	12	作用系／敵単体／マヒ	2、4、6
512	SCパライゾル	4	8000	5	27	作用系／敵全体／マヒ	5、7、9
513	SCシルベルル	2	2000	10	8	作用系／敵単体／沈黙	3、5、7
514	SCシルベルロス	3	4000	5	24	作用系／敵全体／沈黙	4、6、8
517	SCステナップ	2	2000	10	7	作用系／味方単体／攻撃力上昇	1、3、5
518	SCステナッポル	3	4000	5	15	作用系／味方全体／攻撃力上昇	4、6、8
519	SCボテク	2	2000	10	5	作用系／味方単体／防御力上昇	3、5、7
520	SCボテコル	3	4000	8	13	作用系／味方全体／防御力上昇	5、7、9
521	SCフェスタ	2	2000	10	6	作用系／味方単体／敏捷性上昇	2、4、6
522	SCフェストル	3	4000	8	14	作用系／味方全体／敏捷性上昇	3、5、7
523	SCリジスタブ	2	2000	10	21	作用系／味方単体／抵抗力上昇	2~4
525	SCエスカ	5	16000	4	23	移動系／味方全体／戦闘から離脱	3、6、9
526	SCデポートン	5	16000	1	28	移動系／味方単体／ベースキャンプへ送る	4~6
529	SCレチュアン	4	16000	1	16	移動系／味方全体／ベースキャンプへ戻る	3、5、7、9

●DSP系スペルチップ

No.	アイテム名	R	売値	SP	必要DSP	備考	エリア
530	SCイアル	2	50	10	5	治療系／味方単体／HP小回復	—
531	SCイアルス	2	2000	8	10	治療系／味方単体／HP中回復	3~5
532	SCイアルード	2	4000	6	15	治療系／味方単体／HP大回復	7~9
533	SCオレアル	3	1500	10	8	治療系／味方全体／HP小回復	2~4
534	SCオレアルス	3	1500	8	13	治療系／味方全体／HP中回復	5~7
538	SCセイニィ	2	2000	8	12	治療系／味方単体／混乱・魅了を解除	3、5、7
539	SCリベラン	2	2000	8	6	治療系／味方単体／マヒを解除	2、5、8
540	SCリトレイオン	2	2000	8	14	治療系／味方単体／衰弱を解除	3、5、7
541	SCボアライゼ	2	2000	8	16	治療系／味方単体／沈黙を解除	3、6、9
543	SCデポイゾ	2	500	8	7	治療系／味方単体／毒を解除	2、3、7、8
544	SCリジー	2	2000	8	11	治療系／味方単体／機能停止を解除	2、4、6、8
545	SCレビィアル	4	8000	4	17	治療系／味方単体／蘇生	3、5、7
546	SCキューレ	3	4000	4	26	治療系／味方単体／異常状態をすべて解除	4~6
548	SCコリコベイ	4	8000	4	29	治療系／味方単体／完全治療回復	5~7
551	SCリースフィ	3	3000	4	19	防護系／味方全体／耐火率上昇	2、4、6
552	SCリースクウ	3	3000	4	22	防護系／味方全体／耐冷率上昇	1、3、5
553	SCリースウィン	3	3000	4	20	防護系／味方全体／耐風率上昇	3、5、7
554	SCリースエクト	3	3000	4	21	防護系／味方全体／耐電率上昇	4、6、8
555	SCリースダーン	3	3000	4	24	防護系／味方全体／耐闇率上昇	2、4、6

げます（4月発売までのソフトが対象）。締切は4月15日（当日必着）。〒154−8528 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox「MDエリア100クリアーへの道」係へ。メールで応募する場合は、xbox@ml.enterbrain.co.jpまで（添付画像のサイズは1メガバイト以内厳守！）。結果発表は次号のファミ通Xboxの「メタルダンジョン」攻略記事内にて行います。応募写真のご返却は行いません。

X攻略 エックス
No.04
ZAN KABUKI

斬歌舞伎



CPU相手の簡単な勝ちかた、教えます！

最大4人でワイワイ楽しめるのが魅力の"旅興行"モード。しかしお気に入りのキャラを手に入れるにはCPUとの対戦が必須となる。そこで今回は対CPU戦を中心に、旅興行モードを隅から隅まで大攻略するぞ！

タイトル	ザンカブキ		
発売元	元気	ジャンル	東海道巡業アクション
発売日	発売中（2月28日）	価格	6800円（税別）
開発	元気	制作者	
ブロック数	5ブロック	システム対応	
その他			

多数のCPUを相手にしなければならない"旅興行"を攻略

旅興行モードで自分の役者を獲得するには、宿場でCPUや友だちを相手に興行（対戦）し、勝者カードのトレード系を引かなくてはならない。お気に入りの役者を獲得するには勝って勝ちまくらないといけないというわけだ。そこで今回は本モードの闘いのメインとなるCPU相手の必勝法、旅興行モードならではの特殊なシステムを攻略するぞ。しっかり理解して旅を有利に進めよう。



↑宿場町は全部で53個。自分のお気に入りの役者を獲得し[illegible]つ京都を目指すのだ。

要点壱　進むほど強くなるCPU

興業も後半になるとCPUがどんどん強くなっていく。自分の攻撃が弾かれることが多くなるし、なによりガードが固くなるのがやっかいなポイント。制限時間が少なくなって、CPUのほうが体力があるときは時間切れを狙われる始末。そんなときは、相手のガードは完璧なので、斬りでの攻撃は諦め、投げで対応しよう。



←後半のCPUの強さは本物。ガードには投げ[illegible]う。

対CPU基本攻略

対CPU戦の基本は下記のポイントのとおり。まず最初にやるべきことは、速い連撃を見つけること。す速い連撃を駆使して、CPUに手を出させないというのが基本の考えかたとなる。

壱：す速い連撃で畳みかける



←攻撃連撃には上・中・下の3種類があるが、その中でいちばん速い連撃を使っていこう。有効連撃はキャラ別に表記。

弐：下段を徹底的に攻める!!



←上・中段ガードを崩せる下段を徹底的に使っていこう。どのキャラも初段の出が速く、使いやすい攻撃といえるだろう。

参：浮かせて空中コンボを入れる



←対戦に慣れてきたら空中コンボをたたき込もう。ダウン攻撃まで入れれば、かなりのダメージを期待できるぞ。

定九郎（さだくろう）

有効連撃：下下下or中中中

中段、下段の連撃とも攻撃発生が速く、使いやすいオススメキャラといえる。上段の初段の発生が遅いが中、下で十分フォローできるぞ。



←☆A攻撃は出始めに一歩後退し、相手の攻撃を避けてくれる。相手の起き上がりに重ね、起き上がり攻撃をすかそう。

忠信（ただのぶ）

有効連撃：中中中

標準的な性能を持つキャラ。有効連撃は中段の3連発。スキが少なく割り込まれることはほとんどない。そのほか下段の1発目の発生が速い。



←必殺技は発生が速く、しかも連続で当たるので大ダメージを期待できる。空中コンボにも組み込めるがロスが大きい。

弾正（だんじょう）

有効連撃：下→中（or上上）

どの連撃もそれなりのスピードで、決め手に欠けるキャラ。ここは全段出し切ることを諦め、下1段止めから中1段or上2段止めを狙おう。



←下・上を延々とくり返すだけでも、ある程度のダメージを与えられる。ゲージが溜まったら発生の早い必殺技の出番。

菊之助（きくのすけ）

有効連撃：上上上

リーチは長いが、中段、下段とも出が遅く使いづらい。全キャラを見渡しても優秀な上段を中心に闘おう。一歩引いて攻撃する☆Aも使える。



←菊之助の必殺技は仕掛けを設置するタイプで即効性はない。しかも自分で踏んでもダメージを受けてしまう。

要点弐 MYキャラを獲得するには？

宿場で登場する役者は、ほとんどの場合がランダムで決められている。しかし、なかには登場する役者が決められているマスがあるのだ。どこで誰が登場するかは右の表のとおり。自分がふだん使っている役者がいるマスには積極的に止まろう。そのほかのマスは、ひとり目、ふたり目は、固有キャラが5割、ザコキャラ(白衣、灰衣、黒衣)が5割の確率でランダムに登場、3人目はザコキャラがランダムで登場する仕組みだ。



⬅運がよければ固有キャラがふたり出現。トレード系カードを引きたい。

キャラクターの出現宿場

箱根	権六	蒲原	助六
府中	忠信	島田	弾正
舞阪	菊之助	藤川	定九郎
宮	五郎	四日市	右近

たとえば箱根には



⬆大きな宿場町には確実に固定キャラが登場する。たとえば箱根には……。

確実に権六がいるぞ



⬆確実に権六が登場する。運がよければふたりの固定キャラをゲットできるかも！

要点参 どんな種類のカードがあるの？

旅を有利に進めていくには、対戦相手に勝つことは当然だが、いいカードを引くのも重要。カードは勝者カード、敗者カードのそれぞれに24種類用意されている。目立たない種類ではあるが、"もう一枚引く"が重要な役割を果たす。このカードを引くと全カードが回転して、中身を一瞬見ることができるからだ。対戦相手がこのカードを引いたら、全カードを凝視しよう。

旅興行カード一覧

勝ちカード

トレード系	1人、2人、3人トレードが存在。1人だけキャンセル可
ボーナス系	所持金MAX、+50万、+30万、所持金2倍の4種が存在
もう一枚	再度カードを引ける
勝者逆転	勝ち負けが逆転
ハズレ	何も起こらない
4位降格	4位と入れ替わる
地名ジャンプ系	四日市、藤川、舞阪、島田のいずれかにジャンプする

負けカード

放出系	1人、2人、3人放出が存在。代わりに白衣が入る
所持金マイナス系	所持金1/2と5万、3万、2万マイナスの4種類が存在
1回休み	1回休みとなる
勝者逆転	何も起こらない
1位昇格	1位と入れ替わる
地名ジャンプ系	いまいる宿場から戻される
もう一枚	もう一枚引ける
日本橋	スタート地点に戻る

助六 (すけろく)

有効連撃：下下下

攻撃の主軸は下段連撃で。蛇の目傘が武器ということもあり、ほかのキャラよりリーチが短いのが難点。⇦A、⇧Aからの空中コンボでフォローだ。



⬅ゲージに余裕があるときは必殺技を2連発してもいい。浮いている相手に連続でヒットし、多大なダメージを与えられる。

五郎 (ごろう)

有効連撃：中中 or 下下

巨躯のわりには中中、下下とす速い連撃をくり出せる。が、やはり3発目はモーションが大きくスキが生じる。2発止めを意識して闘おう。



⬅連撃もかなり使いやすいが特筆すべきはレバー入れ攻撃。⇩A、⇨A、⇧Aとも発生、リーチ、判定の面で使いやすい。

景清 (かげきよ)

有効連撃：中中

リーチの長さは魅力だが、使える連撃は中中くらい。⇨A、⇩A、投げで敵を浮かせることができるので、そこからのコンボを狙っていこう。



⬅使えるコンボは⇩Aで浮かせて⇧A→⇩A→ダウン攻撃。必殺技を組み込みたいところだが、発生が遅いので無理。

右近 (うこん)

有効連撃：下下下

右近もリーチの短いキャラのひとり。有効連撃は下下下のみ。必殺技は自分でも自分が見えないので、ひたすらバックダッシュで体力回復を。



⬅⇧Aは、発生こそ早いがその後のコンボを入れるのに前ダッシュが必要。しかも下下くらいしか入らなく、見返りが小さい。

権六 (ごんろく)

有効連撃：上上上

上段連撃がす速く使いやすい。打ち上げ攻撃(⇧A)からの空中コンボに重宝する。⇨Aは半歩下がってからの攻撃。当たれば相手が浮くぞ。



⬅必殺技の発生時間が早いので、空中コンボに組み込もう。通常の打ち上げ攻撃のほか⇩Aでも浮くのでチャンスが多い。

白子・灰子・黒子 (しろこ)(はいこ)(くろこ)

有効連撃：下下下

扱う武器が竹刀と攻撃力に劣る衣シリーズだが、じつはどの連撃もそれなりのスピードで、使いやすいキャラといえる。なかでも下下下は優秀。



⬅打ち上げ攻撃からの下段連撃は、拾いやすくて重宝。三者の違いは竹刀の長さだけ。リーチの長い黒衣獲得を目指そう。

READER'S box 読者投稿コーナー



春です。新学期です。Xboxの季節でございます(緑っぽいところとか……)。とにかく、Xbox大好きっコのページです!

Xbox買いましたよ～のコーナー

●2月22日、朝いちばんで購入しました。すぐ家に帰り、箱から取り出し……しかし電源スイッチがどれかわからず、緑のXboxロゴを押していた俺……(情けない)。そして緑のXboxロゴが光るとずっと信じていた俺…… (イルミネーション)。　山形県　げんさん

――ロゴ、一度は押しますよね!

●僕は近くのゲーム店に1月9日に限定版の本体を予約(ずいぶん早いでしょ?)。もちろん2月22日には会社を無理やり休んで、いのいちばんで店に取りに行きました(ソフトは『ダブル・スティール』、『エアフォースデルタII』、『プロジェクトゴッサム』の3本)。驚いたのは我らがビル様のサイン入りのキーホルダー! シリアルナンバーが何と全部1のゾロ目(NO.11111/50000)だったんですよ! とっても得した気分になりました(一挙に60000円以上かかったのはきついですが……)。　秋田県　300-BOX

――気分だけではなくその後、実際にシリアルナンバーキャンペーンで得をされたのでは?

●Xbox、ぜんぜん買う気はなかったのですが、発売日にゲーム屋さんで箱が山積みになっているのを見てしまったら、いてもたってもいられなくなり、所有しているさまざまなハード用のソフトを売り飛ばし、それを元手に購入してしまいました。遊んでみてわかりました。買って悔いなし!　大阪府　吉田玲

――"いてもたってもいられなく～"というくだり、胸を打たれます。「自分が買わなきゃ誰が買う!」っていうある種の使命感……でしょうか?

●2月2日に予約して、やってきました発売日。「笑っていいとも!」にビル・ゲイツさん登場。ひとり浮きまくり。出る番組が違うのではと思いつつ、これからバイトがあるので購入は夜に決定。午後8時30分、バイトが終わっていざゲームショップへ直行!……とそのまえに、自転車じゃあ、あのデカイXboxは運べない。しかも安全性にやや難アリ。というわけで徒歩(!)に決定。そして歩くこと30分(!!)、無事にゲームショップにつき、Xbox、『DOA3』、あとDVDリモコン買ってさあ帰るぞ! いや待てよ、家まで歩いて1時間かかるような……歩いたさ。『DOA3』特製紙袋がなけりゃどうなったやら。つーか重い。デカいと噂だったがじつに重い。両肩を巧み(?)に使って、まさに必死の思いで帰っていった。道行く人の視線が痛かった。そして無事家についた。どっこいしょと座ったら、肩、腰、ふくらはぎに痛みが!! 箱開けて少々本体眺めてその日はさっさと眠りました。つぎの日は最高の1日でした。Xbox最高です。　岐阜県　KNM

――長文の報告ありがとう! 最後のひとことにホッとしました(笑)。



デカすぎ。(東京都　なおや)

目安箱 Xbox

「Xbox、こうしたらもっと楽しくなる!」といった意見や提案、新商品案など、Xboxをパワーアップさせるためのアイデアを大募集!

●できるだけ他ハードとの差別化を図ってほしい。個人的にはトップを狙うのではなく、濃いゲームを出す、濃いハードであり続けてほしい。個人的な意見だが、Xboxはあのメガドライブ(以下MD)を思い起こさせる。一般に大作と呼ばれるソフトが少なかったMDだが、濃くて味のあるゲームが多数その存在感を現し、一般のゲームユーザーには知られていない、でも自分はこんなにおもしろいソフトを知っているという至福を味わせてくれた。Xboxも同じように人々に愛されるハードであってほしい。　神奈川県　元気娘

●パソコンの18禁ゲームを移植してほしいです。幸いXbox購入者の年齢は高めのようですし、開発環境もPCに限りなく近いようなので、メーカー、ユーザーの両方に利があると思います。"18禁"という枠を作り、売り場も完全に別にすれば問題ないと思います。　広島県　クスィーガンダム

メーカーに願いを

Xboxでの新作希望、他機種のゲームの移植希望、熱い応援メッセージなど。ゲームメーカーに届けたい想いをはがきに書いて送ってください!

●Xboxでこんなゲームを! 無理は承知で!『NAMCO VS.TECMO』。以前「CAPCOM VS.SNK」があったので、競合する開発メーカーの枠を越えて実現してほしい。たとえば『ソウルキャリバーVS.デッドオアアライブ』。最高のグラフィックができると感じている。　山形県　げんさん

●コナミの中でも『メタルギアソリッド1』・『2』を移植してほしいです。できたら少し追加要素を加えたりして。でももうひとつ、『3』を出してほし～Xboxで。　神奈川県　ワンピーコ

●『斬 歌舞伎』を、1対1の格闘ゲームからふたりで協力して敵を倒すなどの格闘アクションにして作ってください。　愛知県　高木博史

●音ゲーが欲しいですね。『ビートマニア』とか……。理由はXboxだから出せるこの"音"! 5.1ch対応だからできるこの"迫力"!! ブロードバンド対応で新曲もロードできる(希望)。見知らぬ人といっしょにできる!! っていうのはどうでしょうか?　兵庫県　マサ

READERS REVIEW
Xbox GAME SOFT

発売中ゲーム読者レビュー

ここは読者の皆さんの投稿による、もうひとつのレビューコーナー。今回は本体同時発売タイトルの中から、とくにレビュー投稿の多かった4本をチョイス。さてさて、やり込んだ皆さんの評価は？

DEAD OR ALIVE 3



2月22日発売　テクモ　6800円　アクション

打撃・投げ・ホールド（つかみ）の3すくみのシステムが独創的な対戦格闘シリーズ第3弾。今回は新たに3人のキャラクターを追加。好評の隠しコスチューム要素も健在。

東京都　カイエン　プレイ時間 30時間

圧倒的な映像美。とにかくセクシーな女性キャラの競演。Xboxのパワーがダイレクトに感じられる。数ある対戦格闘ゲームの中でも、欠点の少ないよくできた作品だと思う。ただし、隠しコスチュームのほかには、もうひとつお遊び要素が少ないのが残念。かなりストイック。

群馬県　タケチヨ　プレイ時間 36時間

過去のシリーズとは比べものにならない映像の美しさには度肝を抜かれた。すべてのキャラクターにいくつか隠されているコスチュームもあり、自分の力で見つけて増やすという楽しみもある。個人的には育成モードなど、オリジナルのキャラクターが作れるモードも欲しかった。

山形県　げんさん　プレイ時間 50時間

グラフィック・演出などは史上最強。ただ、最近のゲームは難度高過ぎ。ユーザーに飽きがこないようにと隠し要素などもあるようだけれど、まったくの初心者には難しい。隠し要素を出現させるまえに投げ出しそう……。初心者のためのベリーイージーモードが欲しいところ。

愛知県　ポチョムキンX　プレイ時間 15時間

家庭の3D格闘ゲームのなかでは、映像はまさにトップと言ってもよいだろう。連続技がうまい具合に決まり、爽快感もある。しかしこのゲームで期待したいコスチュームの数が、前作よりも減ってしまっている。ゲームモードが少ないのも悩みの種だ。それでも格ゲーとしては三重丸。

JSRF ジェットセットラジオフューチャー



2月22日発売　セガ　6800円　アクション

インラインスケートで街を疾走、チームのグラフィティを描いていくクールな3Dアクション。舞台は未来都市トーキョー。マンガディメンションによる独特な演出も特徴。

大阪府　吉田 玲　プレイ時間 12時間

アクションゲームのような楽しさ、スポーツゲームのような戦略性、そしてレースゲームのような緊張感。それぞれのよさがミックスされつつ、Coolなノリとマンガディメンションにより、いままでにないものスゴイゲーム。ただ、そのビジュアルのため好みが分かれるかも。

神奈川県　ゴカク　プレイ時間 40時間

ゲームスタート直後から広いステージ。とりあえず恐る恐る滑りだしたが、数時間後にはノリノリ！　とにかく操作しているだけで、未来都市トーキョーの街を走っているだけで気持ちいい。連続してグラインドが決まるようになると、同じ街を何周でもしてしまう中毒性アリ！

愛知県　ポチョムキンX　プレイ時間 11時間

前作をやったことのない自分でも、チュートリアルがあり親切なのですんなりとシステムを受け入れることができた。謎解きは簡単でもなく難しくもないので、そんなに悩んだりすることもない。疾走感はすばらしいものがある。対戦もでき、友だちや家族ともハマること間違いなし。

新潟県　ゴマキュー　プレイ時間 20時間

マンガディメンションの映像が素直にカッコよく、ずっとデモを眺めていても飽きないほど。サウンドもクールで、世界にピッタリ合っている。DC版よりも取っつきやすいバランスで、すぐに気持ちよく遊べるのも○。個人的には、グラフィティはスティックでぐりぐり描きたかったが。

Project Gotham World Street Racer



2月22日発売　マイクロソフト　6800円　レース

実在車種 [illegible] を攻める [illegible] スタイリッシュな走りをすると得られるポイント"KUDOS（クードス）"を集めることで新コースやマシンが登場

大阪府　吉田 玲　プレイ時間 8時間

KUDOS、このひとことにつきます。いままでにない画期的なレースゲーム。速さよりもいかに魅せる走りができるかに重きを置いた、このシステムはスゴイ。街やクルマの映像もすばらしいが、何と言ってもハードディスクを使用して自分の好きな音楽で走れるのがうれしい。

京都府　咲弥　プレイ時間 30時間

KUDOSがカウントされていく瞬間は、いままでのレースゲームにはない気持ちよさ。しかもKUDOSを貯めると新しいコースやマシンが増えるため、KUDOS稼ぎのために毎日コツコツ走ってしまう習慣性を持つ。派手さは少ないが、非常に長く楽しめる1本と言えるだろう。

東京都　Mr・KUDOS　プレイ時間 40時間

リアルなマシンでリアルな街並みの中を走る気持ちよさは最高。渋谷とか、自分が知ってる街がコースとして登場するのもうれしい。カッコイイ走りを競うKUDOSも、独特のプレイ感を生んでいる。後半は急激に難易度高くなるので、もう少し万人向けだとさらによかった。

福岡県　さる吉　プレイ時間 18時間

グラフィックが美しく、単純に気持ちいい。KUDOSも獲得条件が見えてくると、コツコツ貯めるのに燃える。ハードディスクを使って好きな音楽で走れるのも新しい要素だ。気になったのは、センスゼロのレースまえのロード画面。クールなイメージが台なしのように感じた。

幻魔 鬼武者



2月22日発売　カプコン　6800円　アクション

[illegible]を吸収して武器やアイテムを強化しながら城を探索する戦国サバイバルアクション。ミリオンヒットを記録したPS2版よりも難度が強化されている。

大阪府　北野正幸　プレイ時間 5時間

難易度の設定が最初からできないのは×。グラフィックが美しいのはさすがXboxといった感じ。攻撃ボタンを連射しているだけでは複数の敵に出会ったときにツライことも多いが、やりこめばやりこむほど答えを出してくれるアクションゲーム。金城武になりきって戦うべし！

東京都　カイエン　プレイ時間 12時間

新システムや新しい敵が追加されたのはうれしいが、グラフィックなどに大幅なパワーアップが見られないのは少し残念。やりがいは十分だが、後半になると、それがあまり気持ちのいいやりがいではなくなってくるのもツライ。Xboxならではの要素がもっと欲しいところ。

宮城県　石川 要　プレイ時間 16時間

久しぶりに真正面から手応えを感じるゲーム。金城武演じる左馬介はやはりカッコよく、ストーリーも魅力的だ。ただ、難しさのあまり爽快感が完全になくなる場面もあるのはどうか。複数の敵に囲まれると魂を吸収するのにかなりの連打が必要で、剣劇どころではないことも。

愛媛県　狩野武宏　プレイ時間 16時間

噂どおり、PS2版よりもかなり難しくなっている。最初は新システムに慣れるのもひと苦労で、序盤からかなり集中しないと前に進むことすら難しい。攻略の流れはけっこう変わっていて、思った以上に新鮮な気持ちで楽しめた。正直、映像面ではそれほど違いが感じられなかった。

Readers box

イラストギャラリー ILLUST GALLERY

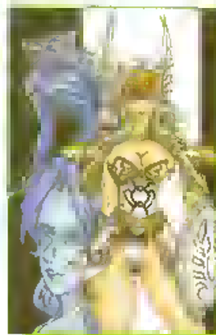
カラーイラストはもちろん、カラーマンガも大歓迎！　いまなら採用率は高いぞ！



ビビッドな色感、印刷に出るか心配。
神奈川県　R・A



ラベンダちゃんの手料理食べたい！
宮崎県　ひまわり



幻となった初期『ガイアブレード』。
神奈川県　弥若そまり



きりりとした視線に性格が出てる。
静岡県　玉砕1号



かわいい絵柄とP・Nの差に驚き。
長野県　オマケを付けろ



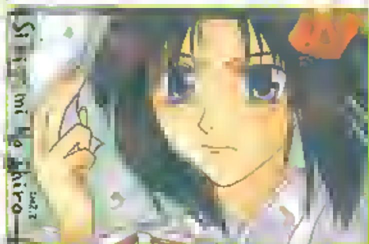
街をさっそうと駆け抜けるアポロ！
群馬県　POTETO



昔はとにかくロードの多いゲームだった！
大阪府　底王

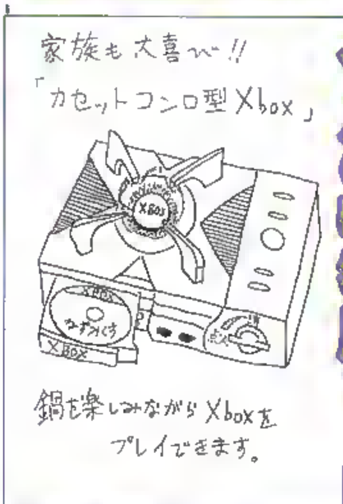


同封のコスプレ写真もよかったですよ。
東京都　葉月忍



新潟県　蒼みそ
可憐に戦う巫女さんの勇姿にクラッ

今月の特等席



神奈川県　モータリ＝アン
グルメも大満足。トレイ部分がグリルになってるのがいいね。

ねずみくす2大コンテスト結果発表！




前号『ねずみくす』のページで告知した、2大コンテストの結果をお知らせ！　身のまわりのフワフワ〜な動物の写真を送る"アポロをさがせ"、ステージ1のBGMに歌詞をつける"歌詞募集"のどちらにも、大会スタッフの予想を越える数の作品が集まった。そのため告知していた賞とは別に、新しい賞も急きょ用意されたのだ。『ねずみくす』制作スタッフと編集部のあいだで行った審査結果は右のとおり。皆さん、どうもありがとうございました！

あなたのまわりのアポロをさがせ 部門

ねずみくす賞	山田早苗さん
ファミ通Xbox賞	おやぢさん
メディアビジョン賞	石上亜矢さん
パッケージで賞	草野聡美さん
マウスで賞	佐野真希子さん

ねずみくす歌詞募集 部門

ねずみくす賞	柿平まさ子さん
ファミ通Xbox賞	星野結華さん
メディアビジョン賞	土井さゆりさん
作曲家賞	濁安龍城さん
英語で賞	黒田真人さん
哀しいで賞	寺本進さん

コンテスト入賞作は公式ホームページで公開チューッ！



↑写真はねずみくす賞受賞作品。ニマッとした笑顔がアポロな感じ！

ファミ通Xbox賞受賞作を紹介



アポロをさがせ

↑コメントに"親友はアポロ犬"。アポロというよりドシルな感じかな!?

歌詞募集

ねずMIXダンス！

そっそれ　踊ろ　ゴゴゴゴー！
テンション上げて
イエイ・イエイ・イエイ・イエイ・イエイ！
自由気ままに　踊ろう
ネズミックスで　チュチュチュ！

も、もっと元気を出そうよー！
もっと陽気に　ピピピピピースだ！
はずせないのは　笑顔だーから
ネズミックスで　チュチュチュ！

元気がないなら　ダンスが一番
ランラララ……

アレレ不思議だね　魔法のダンスだ！
泣き顔　ぶっとばし
ニッコリスマイル　HI　チーズ！

↑どこか懐かしさを感じさせる"イエイ・イエイ・イエイ！"のセンスがイイ！

『ねずみくす』公式ホームページURL　http://xbox.jp/software/nezmix/

LETTER オアシス

今回のみ、98ページから引き続き"Xbox購入報告スペシャル"！ 新しいゲーム機が家にやって来る、そのドキドキ。

●2月22日、仕事の帰りに店に買いに行ったのですが、その場で買ったのが自分だけで、見事に注目されてしまった。レジにXboxが出たとたんにザワザワと。つい、「見てないで買わんかい」と大声で言うとこでした。帰りはまわりにわざと見えるように、ゆっくりとこのXboxを歩いて持ち帰りました。箱を開け、本体を見た感じ、デカイとは思わんかったですよ。実物はやはり、いい～！ 迷わず買いましょう～と皆さんに言いたい。

京都府 さーボー

――言、言わんかったんかい！（レジで）と、思わずつっこんでしまいそうな絶妙な報告文。

●2月22日にXboxと『DOA3』を買いに行きました。定員さん（えれぇ美人）に「『DOA3』を買うと時計がついてくるんですけど、こっち（かすみの初期コスチュームの絵柄）と、こっち（かすみの制服コスチューム絵柄）がありますがどちらがいいですか？」と聞かれました。心の中では「絶対に制服のほう！」と思っていたのですが、変なふうに思われるんじゃないかと思い、初期のほうを選んでしまいました。いまではものすごく後悔しています。弱いなぁ俺……。

群馬県 タケチヨ

――変じゃないですよ。制服はみんなの憧れです！（キッパリ）

●送られてきて最初に箱を開けたのは僕の母でした。親の仕事場に届いたらしく、「開けてみよう！」「え、いいの？」「いいのよ、あたしが買ったみたいなもんだから！」と、ダンボール箱を開け、本体の箱まで……。そのとき、学校にいた僕の携帯にメールが届きました。「すごいね」って書いてありました。このときは「ダンボールを開けたのかな？」くらいにしか思ってなかったのですが……。家に帰ると、箱が「反対面から開けてください」と書いてあるほうから開けられてたので、ちょっと悲しかったです……。本体を見た感想はやはり重い＆でかいでした。そのせいかコントローラーは小さく感じました。初めて本体を発売日に買いました。マイクロソフトにはこれからがんばってほしいです。 **青森県 亀田真之介**

――お母さんのメールの「すごいね」って、やっぱり……大きさ？

●おれはXbox発売と同時に『DOA3』を入手しました。まず、初めて生で見る画面の美しさかげんは文句なし。テレビゲームにはまったファミコン時代と比べると、飛躍的な進歩。しばらく『DOA3』の流れるようなデモ画面に釘付けでした。さらにエレナとティナの胸の揺れ具合にも釘付け。オッパイ星人のおれとしては、舞ちゃんぐらい景気よく巨乳をブルンブルンしてほしいけど？（笑）しかし格ゲーのギャルキャラは、ほぼスタイル抜群。その逆だったらあまり売れないから？

茨城県 モーニング息子。

――売れないから……かなぁ？

●発売日当日、突然昔つき合っていた彼女から電話があり、会うことになる。いっしょにゲームショップに行き、予約していた限定版Xboxを買う。その後、ふたりでゲームの話で盛り上がる。そのまま別れようとしたが、元彼女が「Xboxに触ってみたい」と言い出し、僕の家に来る。箱から本体を出すと、ニコニコしながら「早くやりたいよ！」と言う。僕は説明書を見ながらテレビに接続をする。電源を入れると、早速彼女がコントローラーを持って、日時を設定する。『ダブル・スティール』をふたりで交替しながら楽しむ。そして、別れる時間になる。ふたりの口から「やり直そう」という言葉がないまま、僕は彼女を送っていく。3月になり、また彼女からの連絡を待ってしまう自分に気づく。そして僕は、まだ1本しかないソフト『ダブル・スティール』をプレイをする……という感じで～す。 **マミボウ**

――"Xbox記念日"と命名。





さーて来週のサザエさんは……。（新潟県 春みそ）

おたより待ってます！

〔6月号の締切は4／8必着〕

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。

②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。

③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。

④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

⑤ソフトレビューは126文字（14×9）です。

文字投稿はEメールでも受け付けています。アドレスは

▶ xbox@ml.enterbrain.co.jp

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

プレゼントのお知らせ

毎号、掲載者の中から抽選で3名に好きなXboxソフトを、5名に本誌特製テレホンカードを進呈！

Readers box

それってゲームはぁ？

第2回 "キズ"から見た多機能性。

竹内 倫



竹内 倫 Hitoshi Takeuchi

ファミコン時代より、いくつかのゲーム会社で宣伝・広報を中心とした業務に携わってきた業界古参のゲームおやじ。いまどきアクションパズルで徹夜をするのは"いかがなものか"と自問している。

Xboxで動かしたソフトにキズが生じることがある、というニュースが話題になっている。CD（DVD）などの外周部がディスクトレイと接触をするために発生することが原因のようで、円盤のデータが書き込まれている部分には影響は出ない、出ていない、というようではあるが、"キズが生じる"ということだけ（？）で、イヤな気分になる心情は理解できる。問合せの件数がハードの出荷台数に比して1パーセント以下、という数字の問題ではないような気がする。

Xboxにとってはスタートダッシュを掛けようとしたタイミングでもあっただけに、1日も早い事態収拾に取り組んでいることだろう。（外野席的ではあるが）こちらの心情も、察するに余りある。現在では、この手の情報はインターネットなどで瞬間的に広まってしまうだけに、正確な情報がかえって見えにくくなってしまうことがあるのが、さらに厄介ではある。

今回のニュースを聞いた当初は「困ったことになった……」程度の印象しか持っていなかったが、事態に対して考えを巡らすうちに、徐々に問題の大きさ、ことの複雑さのようなものに気がついてきた。

言うまでもなくXboxは、対応ゲームは当然のこと、音楽CDや（アダプタを使用するが）DVDの再生機能ももっている。当然のことながら、さまざまなソフト会社（音楽、映像、ゲーム…）の企画・開発したソフトがXboxで起動・再生されているのだが、それらのソフト会社はハード会社（マイクロソフト社）とはまったく無関係の企業がほとんどで、CDとかDVDとかいった規格に関してのライセンシーどうしという関係に過ぎないのではないだろうか？（詳細は不明だが）

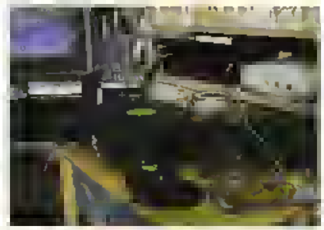
いままでの機器（オーディオ、ビデオなど）においても、このような"ソフト会社"と"ハード会社"の関係というのは、世界中に数限りなく存在したはずなのに、ハードが原因でソフトに不具合が生じてしまった事例は始めて発生したことなのだろうか？

今回のXboxの場合は、ハード会社側で交換などの対応に応じる姿勢を公表しているが、ハードがさまざまな規格を再生できる能力を持っているだけに話がヤヤコシクなってしまう気がする。極端な例を挙げるとすれば、PS2版「ファイナルファンタジーX」に付属されていたDVDソフトも、その対象になってしまう可能性があるのだ。

1台のハードでさまざまなことが楽しめることは、それはそれでウレシイことに違いないのだが、一方ではいままでにはなかったような問題が発生してくる可能性がおおいにある。今回のようなソフトとハードの問題は、これまでは表面には出なかったが存在していたのだろうか？　過去にも似たように事例、トラブルはあったはず、と考えるのがふつうのように思う。



⬆このDVDソフトもXboxで再生することはできるけれど……。



⬆Welcome to "Xbox"」でも置く場所が……!?　やっぱり大きい！

Les infos chaudes du X-box

フランス発 Xbox事情

No2 text GREG

熱く燃えて、灰になる。それはある有名なボクサー、もしくはマッチのポリシー。逆に言えば3分温めてはい、でき上がり。それはカップラーメン、そしてマイクロソフトのポリシー。3月14日、日本より1ヵ月遅くヨーロッパで発売されたXBoxは燃え上がらず、雰囲気を温めただけだった。ロンドンといえば大パーティ。相沢編集長、Lucky you!（うらやましいなー！）パリはと言えばイベントなし。ヨーロッパ第2の都市がこんなに盛り上がらずにいるとしたら、スペイン、イタリア、ドイツ、もっと寒かったかも。フランスのTSUTAYAといえるFnacというカルチャーショップで大きな発売イベントをやる予定があったけど、突然ストライキ！　日本では考えられないぐらいフランスはストの天国で、イベント中止、パーティーなしで静かな発売でした。やっぱりプレ"捨て"2のときと違って、外に出ただけではマイクロソフトのゲーム機が出たことはわからない。だが、それに対してテレビや新聞はみんなXちゃんに大興味。フランスのファミ通といわれる"Joypad"のライターはみんなテレビやラジオの番組に誘われ、株主向けのニュース番組から、バカっぽいなタレント番組にまで出てきました。みんな知っているはず、Xのこと。CMいっぱい、広告いっぱい、マイクロソフトだから話題いっぱい。でも高い。「買ってくれる人は高性能を求める30代前後の金持ち、またはゲームオタクかな？」と、パリのあるゲーム屋さんが言ってました。聞いてみると、PS2はいま持つべきハード。最近まで高値で買えなかったが迷わず値下げで買って「もうお金がない！」というゲーマーのAさん。「クリスマスでPS2をもらったから、XBoxもどうしても欲しいんだけど、もう誕生日に親が買ってくれるのを待つしかない」という高校生のRさん。で、買った人に聞いてみるとやっぱり、Xちゃんは高いけど、シャンプーのように「その価値があるから」買うべきだと。Jさんは何とゲーム5本、コントローラー2個、そしてAVケーブルを1本買いました。祝って深夜0時に開店したあるゲーム屋さんでLさんが買ってきた理由は「子供のときからゲームがすごい好きで、ゲーム機も絶対発売日に買う」。最後に、先ほどのFnacの店員さんに聞いてみると、「朝から25台くらい売れました。もちろんPS2のときとは比べられないが、月末の給料を待つ人もいるはずで、Xboxはロングセラーのようにずーっと売れ続けると信じます」。アーメンって感じ。というわけで、台所を作り直したいため貧乏状態の僕のように、つぎのボーナスを待って買うつもりの人が多いです、ヨーロッパでは。



⬆有名人などが招待されたパリでいちばん流行ってるクラブ"VIP"のMSパーティ。



⬅X本体と5本のゲームを買ったマイクロソフトファン"



GREG (Gregoire Hellot)

いまフランスで上映中の『リング2』で腰が抜けて立てないフランスのゲームライター。好きなものは日本（の料理・女の子・テレビ・ゲーム）。嫌いなものは"日本"の漢字が印刷された外人用Tシャツ。

Xの系譜

boxの前身パート(?)にMSXについて語り合う夢(??)の1ページ

Xbox登場の布石は、いまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた!!　そんな夢物語にあのとき見ていた夢を重ね合わせてみたい御仁のためのコーナーです。

MSXアーカイブス 「MSX1誕生前夜」(1981~1983)

それはひとりの男の"夢"から始まった



↑このBASIC画面がお茶の間のテレビに映し出されるまでにはいろいろあったんです。

天才プログラマー、ビル・ゲイツを中心に開発されたBASIC（簡易プログラミング言語）を、アスキーが日本の各電機メーカーに売り込む……というビジネスパートナーシップの確立で、1970年代終盤に大躍進を遂げたマイクロソフト社。1980年秋には、日米パソコンビジネスの架け橋として手腕を発揮していた当時のアスキー副社長、西和彦氏を副社長として迎え入れ、さらなるビジネスチャンスを画策することになる。米国ではMODEL100、日本ではPC-8200（※販売はNEC）の名称で1983年に発売された世界初のポピュラーなラップトップ・コンピューターなどは、西氏の大胆な着想と、ビルのたぐい稀なる才能の賜物といえる。

精力的にパソコン開発の仕事を請け負う一方、各メーカーがそれぞれ独自の仕様でパソコンを作る風潮に疑問を感じていた西氏は、パソコンの規格統一化の可能性を思索するようになる。その先に見据えていたのは、テレビや冷蔵庫などの電化製品同様に、パソコンが一家に1台置かれる"ホームコンピューター時代"の到来だった。西氏は、1982年冬に完成した、香港のスペクトラビデオ社のパソコンを「マイクロソフト社のBASICを使った8ビット機の集大成」と捉え、そのマシンの仕様に若干の改良を加えたものを統一規格とし、各メーカーに売り込むことを決断する。MSXは実質上、この瞬間に誕生したといえる。

性能的には当時のパソコンの水準でもロースペックの部類に入るMSX規格。1983年6月の発表当時は、グラフィック性能の貧弱さや"統一規格の提唱"という行為そのものに対する懐疑的・否定的な意見が各方面から噴出したものだが、西氏の信念が揺らぐことはなかった。そして同年秋、松下電器やソニーといった国内大手家電メーカーを筆頭に、MSXパソコンのリリースが始まる。ちなみに、任天堂の家庭用ゲーム機、ファミリーコンピュータが発売されたのは、この数ヵ月まえのことである……。

参考文献／潮の日本'97年5月号「電脳のサムライたち 第12回 MSX――失敗と成功の狭間に見えた［一家に一台］への夢」

MSX名機コレクション テクノかつポップ



Vol.2

YIS303（YAMAHA）
1983年発売　49800円

国内楽器メーカーの雄、ヤマハ製MSXの初期モデルのひとつ。MIDI端子が標準装備され、同社開発のシンセサイザーユニットを装着することで(※スロットは本体底面)、本格的なシーケンサーとして利用できるのが特徴。シルバーを基調とした落ち着いた色使いと、スマートな形状のキーボードにより、独特の'ポップさ'を放っていた。

MSXの"いま"をあなたに（どなたに？）

MSX NOW! MSX版「ONE」開発状況レポート

「ゲームメーカー'レジャーソフト'が「ONE～輝く季節へ～」のMSX移植版を開発中」との衝撃情報が、世間（のごく一部）を騒がせてから約2年。その進行状況は、開発に直接携わる'「ONE」制作委員会'のHP上（※URLは欄外参照）で随時報告されてはいるものの、よりダイレクトな意見を聞いてみたくなるのが人情。というわけで今回は、同制作委員会の代表者、黒田氏に最新情報などを含めていろいろと伺ってみた。心待ちにしているMSXユーザーは必見！

※　※　※

Q制作委員会のメンバー構成は？

「代表の私（音楽ドライバプログラムも担当）、プログラマーひとり、CG担当3人、音楽担当ふたり、シナリオ担当ひとりで、全員副業で携わっています。このプロジェクトに参加するまえに「ONE」のプレイ経験があったのは私だけでした（笑）」

Q制作で大変なことは？

「たとえば、MSXゲームではほとんど使われた実績のない画面モードを使用しているため、CG担当が独自ツールを自作したりと、各パートの担当者にとって、すべてのことが初めてで試行錯誤の連続です」

Q現在の進行状況&完成時期は？

「CGはほぼ完成に近づいています。プログラムは'プレイできる程度'で、まだ完成版として提供できる状態ではありません。音楽については鋭意作成中。音楽ドライバプログラムの開発の進展が鍵です。まだお約束できませんが、今年中には完成させたいと思っています」



↑こちらが開発中の最新画面。「にじんで表示されるRF接続が、いちばんキレイに見えます」(黒田氏)。

『ONE』とは…

1998年にTacticsが発売したPC用18禁恋愛ADV。発売当初から多くの反響を呼び、現在でも根強いファン多数。1999年にはPS移植版が発売され、近年もDVDアニメやCDドラマが続々リリースされている。

「ONE」制作委員会HPアドレス　http://www.akari-house.net/one-msx/index.html

特選MSXゲームソフト

テセウス
1984年　©ASCII
RDM?K　4800円



↑なぜかサターン用ベーシックのサンプルゲームとして採用されたことも。

テセウス、という単語を聞いて大抵の人が「『ゼビウス』の間違いなんじゃねえの？」って思うんじゃねぇの？　って思うのはゲームマニアのとんだ妄想だ！　テセウスはギリシャ神話に登場する英雄。クレタ島の迷宮にいるミノタウロスを倒した張本人だ。そんな彼の名が冠せられたこの作品は、足の運びが滑らかなあんちゃんを操作して制限時間内にとらわれの女子を助けるという、面クリアー型のアクションゲーム。驚異のジャンプ力を駆使しながらフィールドをせわしなく動き回る感覚は、『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』に何らかの影響を与えているはず！





漫画・戸塚伎一

コーナー批評
一部に大きな波紋を投げかけているこのコーナーに早くもお便りが。「私めは、ファミ通XboxのVol.2で言われたような年季の入ったゲーマーです。で、MSXも現役で稼動させております。（中略）個人的なお薦めMSXソフトは、いまをときめく『バイオハザード』の原型ともいえる『ブレイカー』と『死霊戦線』です……」(茨城県・熊本聡二／42歳)と、全部紹介できないのが残念なほど濃い内容です。皆さんも住所氏名"年齢"を明記のうえ、〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Xの系譜～評」までご連絡を。

ファミ通Xbox 創刊記念・スペシャル企画

どうすればXboxが成功するか!?

優秀作品発表!!



本誌の創刊を記念してVol.1で募集した"どうすればXboxが成功するか？"。この問いに対するみんなから寄せられたプラン。応募総数646通の中から編集部で厳正なる審査の結果、ここに発表する５名に決定した。多くの応募作品の中で同様の意見が聞かれたのは、「『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』といった、人気のRPGをXboxで発売すべき！」「価格の値下げが必要」といった内容。続いて多かったのがCMについて。「いまの宣伝ではXboxのよさがわからない」「もっとゲーム画面を見せたほうがいい」「ゴールデンタイムに放送するべき」という意見も多く聞かれた。激戦のなか選ばれたのは？ 基本全文掲載。

最優秀作品 1名　Xbox本体＋同時発売ソフト12タイトル

Xbox専用のインターネットカフェを作る？

1．Xboxでしか（Xboxのスペック以外では）作成不可能なソフトを作ることにより，ユーザーにXboxのすばらしさをアピールする。

2．他機種同発のソフト（たとえば『ソウルキャリバー２』）をXboxのスペックを活かして，他機種よりも美しいグラフィックで作成する。そのことにより，ユーザーはよりよいものを求め，Xboxの購入を考える。

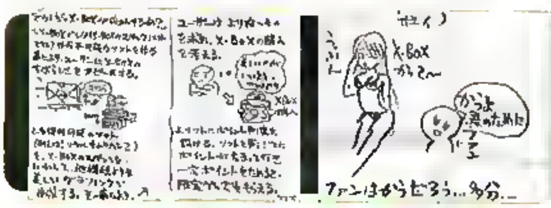
3．ソフトにポイント制度を設ける。ソフトを買うことにポイントが貯まっていき一定のポイントを貯めると限定グッズをもらえる（グッズはできればお店でもらえるようにしたい）。そのことにより、Xboxのソフトを売るためのカンフル剤になる。

4．Xboxのカギになるネット！ しかしここがユーザーの心配どころ……。体験してもらわないことにはどうにもならない。そこで，Xbox専用のインターネットカフェを全国的に作る（マイクロソフトが運営する）。そして，ゲームをやらない人にもネットゲームのおもしろさを知ってもらいXboxを購入してもらう（Xboxが売れなくても，マイクロソフトは儲かるかも……）。

5．ネットでしか手に入らないゲーム（Xboxのハードディスクにダウンロードすることでしかプレイできないゲーム）を作ることにより，ユーザーをネットゲームに引き込む。

6．芸能人をXbox販売促進社員にして，Xboxの販売促進のためにアピールをしてもらう（キャンペーンガールorボーイ）。ファンは買うだろう……たぶん？

茨城県　宮本 俊さん　27歳



宮本さんは独特のイラストを描いての応募で、最後の最後まで悩んだ末にその点が評価され見事最優秀賞を獲得した。ほかのみんなのプランも優秀で，選考は本当に難しかったが，最終的にこういう結果となった。選ばれなかった人を含め、みんなの熱い思いはマイクロソフトにも伝え，お願いし，さらにサードパーティーにも広げていこうと思っているので，本誌の今後の記事にも注目してほしい。

優秀作品 4名　Xbox本体

最高の宣伝場である学校で広めます！

Xboxを成功させるためには，まず第１に，子供（中高生ぐらい）を中心にしたモニターなどを増やすべきだと思います。ニンテンドーゲームキューブが発売されたとき，最初は（友だちの）ひとりしか本体を買いませんでした。ですがパーティーゲームの『大乱闘スマッシュブラザーズDX』をその友だちが買ったとたんに人が集まるようになり，たくさんの人が『自分も買って遊ぶぞ』という気持ちになり，いまでは10人以上の人が持っています。つまりXboxでも同じように誰かひとりが本体を手に入れて，さらに『ドラクエ』などのヒットソフトかパーティーゲームが出ればジワジワと売れていくのです。

僕たち学生はXboxの機能や価格には十分満足しています。そして買うかどうかとても悩んでいます。僕たちの心をつかんではなさない，そんなゲームが出たときは最高の宣伝場である学校でドンドン広めます。こんなすばらしいゲーム機を大人だけで終わらせないために、僕たちをもっと信頼して宣伝させてください。

宮城県　安田 州甫さん　15歳

Xbox大いなるオンリーワンのため

日本人は最新技術が好きである。人の力で不況になったのだから，人の力で上向きに変えていくことを、Xbox全肯定で「何も買い足さなくていい」「満足を知っていますか」などのフレーズで最高の映像美，Xboxならではのゲームの深さ，おもしろさと最新最高技術と満足とのかけあいしにより，世の中とゲームのポテンシャルアップとして打ち出す。

いままでゲームは遊んで世の中と関わることは少なかったが，ブロードバンドの課金にともない，毎月の定額の中からひとり1０円ないし，１円でも国際募金に役立てて，コンテンツとしてそれをどう使ったか見せる。閉じた世界でありながら，開けた世界をXboxは作るのである。

よいソフト，キャラ，アイドル，声優はもちろん必要であるが，Xbox大いなるオンリーワンのため，多様性を持ちながら満足度の高いコンテンツ。そして統一感のある宣伝。形は変われど変わらない安心感と期待感を持ち合わせる。そんなXboxブランドイメージを続け，築くことこそ成功への道だと思われる。

和歌山県　池上 利劔さん　29歳

オンラインサービスがカギになります

ほかのゲーム機ではできないことをユーザーにアピールすることがいちばんだと思います。それは、ハードディスクが搭載されていること。そして、ハードディスクが搭載されていることによってブロードバンドのオンラインサービスがすぐにできること。この2点を前面に出すことだと思います。

その具体的なものとして、1点目は、Xbox発売時（発売して早い時期）に、発売ソフトの体験版がハードディスクにインストールされた限定版を大量に発売する。それにより、Xboxを購入すればとりあえず遊べるし、"Xboxスペシャルエディション"のような値段が高くてもマニアが喜びそうなものでなく、ライトユーザーが「これはお得」と思えるような限定品を早い時期に出すことが、早く普及を進める方法ではないでしょうか？

2点目は、Xboxを購入したあとも発売ソフトのすべての体験版をプレイすることができるサービスを行う。安い金額で年会費を支払ってもよいと思いますが、Xboxユーザークラブなどの登録をすると、発売されるすべての体験版がオンラインサービスでハードディスクにダウンロードでき、遊ぶことができるようにする。PS2やPSで一部CD-ROMで行っていることをもっと推し進め、ハードディスクとブロードバンドのオンラインサービスの優位性を活かせるし、ユーザーにとっては、これほどゲームソフト購入に参考となるものはないでしょう（ゲームの作り手側にはかなりプレッシャーになるかもしれませんが、よいソフトやおもしろいソフトは、体験すると必ず欲しくなるはずです。[私はそうです]）。

3点目は、ハードディスクが搭載されていることによって、ゲームのバージョンアップが比較的容易にできることを考え、1ソフトのボリュームを落とし、低価格化する。最近の映画のように、パート1、2、3のように、細切れで発売してもよいと思います（RPGだけでなく、アクション、アドベンチャーなどなんでも）。5980円・6980円のソフトを購入しても、ライトユーザーだとなかなかエンディングまでたどり着けない。それなら内容を分けて、パート1は3980円～4980円ぐらいの価格設定にして、パート2以降は2980円ぐらいにすれば、ライトユーザーもヘビーユーザーも満足し、ソフトが安くなったぶん、ソフトもハードも売れると思うのですが？

4点目は、ブロードバンドオンラインサービスが始まったら、仲間どうしで参加できる"おんらいんげーむ大会"を開催する。野球やサッカー、自動車耐久レース、オートバイ8耐、シューティングアドベンチャー、サイバー鬼ごっこ、かくれんぼ等々、そのゲームに必要なメンバーを集め参加し、地区予選を行い、最終的には全国優勝を決めるような大会をソフトメーカーやスポンサードする企業が主催で開催し、上位入賞者には景品を出したりする。実際にはなかなか参加できないようなスポーツやイベントをゲームを通して、チームで参加できれば相当盛り上がるのではないでしょうか？

ADSLが普及してきていることもあって以上の4点を前面に押し出せば絶対Xboxは盛り上がり、多くの人たちがXboxを購入しようと考えるはずです。

最後発のゲーム機で、画像が綺麗といってもファミコンとPSぐらいの違いがあるわけでもなくごくわずか、5.1chやハイビジョンをサポートしているといっても、すぐに体験できる人はごくわずか。そう考えるとハードディスク搭載とブロードバンドオンラインが手軽にでき、サービスが充実。このことがXboxの成功のカギを握っている考えます。「Xboxの成功を祈っています」。

静岡県
森下 廣昭さん　41歳

すべての人に愛されるゲーム機を目指す

「どうすればXboxが成功するか？」そう問われて、私はその答をこのように考えました。それは、「Xboxが"すべての人に愛されるゲーム機"になる」ということです。子供から大人、さらにはお年寄りまで楽しめるようなゲーム機に。「そんなこと無理だ」、そう言われるかもしれません。また、たしかにターゲットを絞ったほうが確実に売ることができることでしょう。しかし、本当にヒットするためには、幅広い年齢・性別の人に興味・関心を持ってもらい、購入してもらわなければならないと思います。そのためにはやはり、多くの人が欲しいと思うようなソフトを出すこと、買いやすいように値段を下げることが欠かせないでしょう。任天堂がターゲットとしているであろう子供、プレイステーション2ユーザーであるそれよりも少し上の年齢層・ゲーマーたち、そして、いままであまりゲームに興味がなかった人も「あ、やってみたいな」「このゲーム機が家にあるとおもしろそう」などと思えるようなそれぞれの好みに合うソフトがあること、「この値段なら買ってもいいかな」「誕生日プレゼントで買ってもらえる値段だ、お年玉で買える値段だ」と思える値段であることは必要なことだと思います。

私はいま大学生ですが、高校と中学の弟がいます。家にはプレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブ、ドリームキャストなど、だいたい主要なゲーム機はそろっています。いずれも、3人でお金を出し合って買いましたが、弟を見ていてひとつ思ったことがあります。それは、友だちが遊びに来ているときには任天堂のゲーム機を使い、みんなで遊んでいますが、ひとりのときはだいたいプレイステーション2で遊んでいます。それはなぜでしょうか？　弟たちに聞いてみたところ「何人かで遊ぶには任天堂が盛り上がるし楽しい。プレイステーションはひとりでじっくりヤリ込むことが多い。そして、友だちとどこまで遊んだとか、ここまでヤリ込んだとかメールや学校で伝え、競い合う」。と言っていました。私の家にあるソフトが偏っているということもあるかもしれませんが、それでもこれらはふたつのゲーム機の特徴ともいえるのではないでしょうか？　もしも、「何人かといっしょにワイワイ遊べる」「じっくりひとりで遊び込める」というこれらふたつの特徴を併せ持ったゲーム機にXboxがなれたら、そのときXboxは、多くの人に愛される大人気ゲーム機になっているのではないかと思います。

また、購入するのが子供の場合、親がXboxに対してどう感じるかも重要な点だと思います。多くの親はゲームということこう思うでしょう。「遊んでばかりいないで勉強しなさい」「ゲームなんて時間のムダだ」と（もちろん理解してくれる親もいると思いますし、あまりにも長い時間プレイするなど、子供にも問題があるという場合もあるかと思いますが。私自身やりだすと止まらないほうなのであまりどうこう言えませんし、気持ちはよくわかります）。そこで、勉強になる、勉強に利用できる、もしくは、勉強そのもののソフトを作ってはどうでしょうか？　もし、すばらしいものができれば、親もXboxを積極的に家に取り入れようとするかもしれませんし、ゲームに対しての考えかたを変えることになるかもしれません。娯楽以外にも使えるゲーム機というのはほかにあまりないように思います。なので、このような側面があってもいいのではないかと思います。

私は、Xboxが成功するためにはこのように、すべての人に愛されるゲーム機を目指すことが必要なのではないかと考えました。

千葉県
宇田川 祥子さん　21歳

Xboxを応援する熱い思いを……。

Xboxの秘めたるポテンシャルは誰もが感じている。成功は、売れることなのか？　決してそうではない。ハードを生かすも殺すもソフト。そしてユーザーの声。マイクロソフトは、長期戦略で成功を目指している。しかしスタートダッシュを見せたり、ある程度のヒット作がないとユーザーは付いてきてくれないのも事実。Xboxをみんなで応援していこう。

佳作

カユイ所に手が届くソフト

まったく新しいシステムのゲームも作っていくべきだと思いますが、古いソフトにも、もう一度目を向けてもよいのでは？　いかがですか？

長野県
松本 修章さん　36歳

ゆりかごから墓場まで

お年寄りの需要を開拓したい！　Xboxの能力ならお年寄りの目や耳にやさしいソフトが作れるはずだ。いままでになかったターゲット層に期待。

東京都
荒関 靖久さん　29歳

※佳作のふたりにはテレホンカードをプレゼントします。

MYST III EXILE

THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE

世界で1000万本以上を売り上げた アドベンチャーゲームの金字塔

タイトル	ミストⅢ エグザイル		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	アドベンチャー
発売日	5月2日発売予定	価格	6900円(税別) プレミアムBOX 9900円(税別)
開発		対応人数	
対応	ゲームデータ 150ブロック	システム対応	5.1ch
その他			



パソコンで大ヒットを記録した人気アドベンチャーゲームシリーズの最新作がいよいよ発売される。今回は、その独特のシステムと冒険の舞台を大公開するぞ。

華麗な異世界を冒険するインタラクティブアドベンチャー

フルCGで描かれた華麗な世界を動き回り、数々の謎を解き明かしていく『ミスト』。パソコンで発売されたこの作品は瞬く間にユーザーの支持を受け、続編の『リヴン』と合わせ、全世界で1000万本以上ものセールスを記録する大ヒットとなっている。Xbox版では、ムービーやエフェクトなどグラフィック面をさらに強化。5.1chのサラウンドにも対応して、シリーズ最強の完成度となっている。もちろん、手ごたえのある謎解きは健在で、やりがいのあるアドベンチャーとなっているぞ。

高難易度の謎解き

⬇ゲーム中のヒントは極端に少ない。多くの謎の回答は、自分自身の力で試行錯誤しながら見つけなくてはならないのだ。





独特のビジュアル



⬆3Dポリゴンで作成したモデルを一度レンダリングし、それを最新の技術によってリアルタイムで動かしており、グラフィックの美しさはピカ一だ。

What is MYST

シリーズの最初の作品「ミスト」がミラー兄弟のふたりによって製作され、パソコンで発売されたのは1993年。3次元画像を駆使した華麗な映像と、奥の深いストーリーが評価され、たちまち大ヒットとなった。1997年には続編の「リヴン」、2001年には3作品目となる「ミスト Ⅲ：エグザイル」が発売されている。完全日本語版がプレイステーションで発売されているので、『ミスト』の世界をより深く知りたいという人は、前作を一度プレイしてみよう。



■ソフトバンク ■2800円(税別) ■プレイステーション版



■エニックス ■7800円(税別) ■プレイステーション版

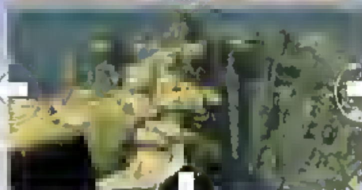
独特のシステムで異世界を探索し謎を解明せよ

『ミスト』の世界は、あらかじめ描かれたCGで表現されているが、プレイヤーはこの世界をある程度自由に移動でき、怪しい場所を調べたり機械を動かしたりすることができる。まずは、この独特のシステムを理解することが冒険の第一歩だ。

フリールック・ムーブメント・システム







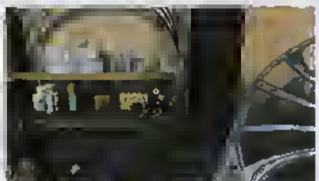




360度すべての方向を見渡すことができるのが、フリールック・ムーブメント・システムだ。アナログスティックを倒せば、その方向に視点を移動することが可能だ。この視点変更は、ゲーム中のあらゆる場面で可能になっているぞ。

怪しい場所はズームアップ

⬇カーソルキーが虫眼鏡の形に変わった場所は、ズームアップして調べることが可能。





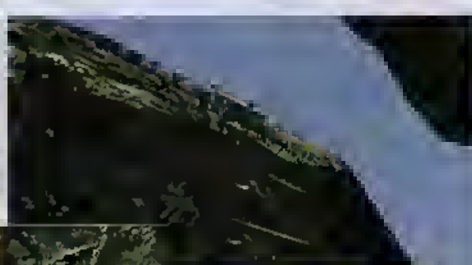
扉の開閉や機械の動作などはAボタンで



⬅扉の取っ手や機械のスイッチなど、動かすことが可能な場所ではカーソルが手の形になるぞ。

ボタンを押して移動





⬆移動可能な場所では、Aボタンを押すことで向いている方向に移動することができる。画面もスムーズに変化するぞ。



⬆道の移動だけでなく、階段の上り下りも同じ方法ですることになる。崖の側面にも階段があったりするので見落とすな。

⬅道に見えないところでも移動可能な場所は意外と多い。とりあえず、怪しい場所は移動可能かチェックしよう。

30分にもおよぶメイキングムービー

Xbox版の特典として、メイキングムービーが収録されているのだ。映像は30分近くあり、ちょっとしたテレビ番組ほどのボリュームがあるぞ。プロデューサーのインタビューやモデリング、音楽などについて項目ごとに詳しく解説されているので、ゲームを開始するまえに一度目を通しておくといいだろう。なお、ムービーは最初から通して見ることもできるが、項目ごとに選んで見ることもできる。



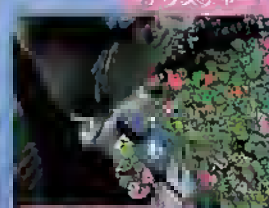
人物



モデリング



テクスチャー

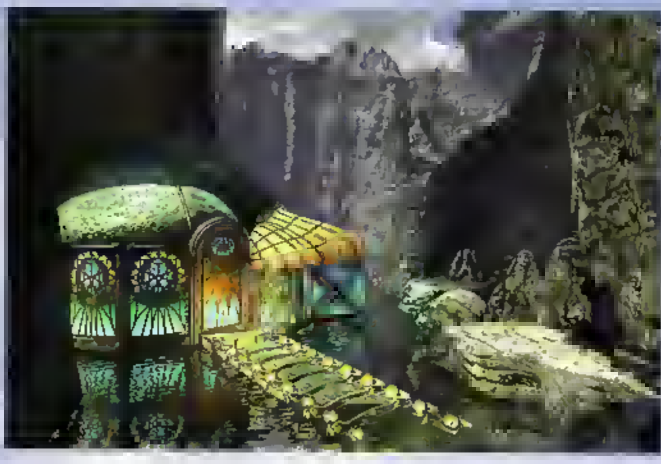


サウンド



神秘に満ちた5つの時代を冒険せよ

時代を本に創造することができるアトラス。彼の息子，シーラスとアクナーのためにさまざまな時代を冒険するプレイヤーを描いたのが『ミスト』だ。その続編の『リヴン』では，アトラスの父・ゲーンが支配した世界，リヴンが冒険の舞台になっている。そして，この『ミスト III：エグザイル』では，シーラスとアクナーによってすべてを奪われた男，サーヴェドロが登場。ふたりの父，アトラスとその家族に復讐しようとするサーヴェドロを追い，神秘に満ちた5つの時代を冒険することになるのだ。



Tomahna トマーナ

アトラスとその妻キャサリンの新しい家がある世界，トマーナ。荒涼とした砂漠の世界だが，ふたりの家には緑が生い茂り，オアシスのような場所になっている。ゲームの開始地点となる世界だ。

『ミスト』シリーズのすべてに登場し，重要な役割を持っているアトラスと家族が生活しているのが，このトマーナだ。



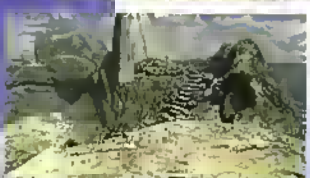




J'nanin ジェナーニン

ごつごつした崖が取り巻き，ロック・クライマーのパラダイスのような島がジェナーニンの世界だ。この島は楕円形をしており，澄み切った水をたたえるカルデラの周囲には牙のような崖がそびえ立っている。







荒廃した世界のように見える岩だらけの島だが，一ヵ所だけまわりに比べて突起した部分があり，そこに人口の建物がある。ここに，この世界の大きな謎が隠されているのではないだろうか？



Voltaic ヴォルタイク

赤茶けた大地に覆われた小さな世界がヴォルタイクだ。ここも荒れ果てた世界だが、小島に作られた人工物と思われる円筒状の建物がひときわ目立っている。本島のほうには、さらに大規模な建物があるようだが……。

雰囲気はジェナーニンに似ているが、ここでの謎解きはジェナーニン以上に難しくなっているようだ。まずはマップを覚えよう。







Amateria アマテリア

アトラスの作った物、さまざまの精巧な発明品が置かれているのが、このアマテリアだ。底の見えない海、黒海に囲まれているトロピカルな建物が作る景観は絶品だ。島内のところどころには、間欠泉が出ている場所もあるぞ。





ほかの世界と違い、リゾート気分が味わえるのがこの世界の特徴だ。アトラスがお気に入りの、さまざまな発明品などを置くことにしたのがなんとなくわかる気がするね。



Edanna エダーナ

巨大な樹の空洞の中に存在するのがエダーナの世界だ。この世界には多くの動植物が生息していて、新種の生物も存在している。巨大に生い茂った木々は迷路となってプレイヤーの行く手を阻むことになるだろう。



ここでは、進める道を見落としがちなので注意。意外な場所で移動できたりするので慎重に進もう。

特別限定プレミアムBOXを見逃すな

Xbox版では、豪華特典が入った特別限定版が発売されるぞ。特典は右の3点だが、なかでも注目はレリーシャンの書。ゲーム中に登場する重要なアイテムだが、攻略情報やヒント満載のハードカバー本となっているのだ。またサウンドトラックCDは、日本では市販されていない貴重な商品だぞ。



3大特典

- ●レリーシャンの書
- ●「ミスト III: エグザイル」オリジナルサウンドトラックCD
- ●5枚入りポストカード









プチコプター

TINY HELICOPTER INDOOR ADVENTURE

ミニチュアヘリコプターを操作して 部屋の中を自由に飛びまわろう!!

タイトル	プチコプター		
発売元	アクアシステム	ジャンル	インドアヘリコプターアドベンチャー
発売日	4月25日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	アクアシステム	製作者	
ブロック数	ゲームデータ 31ブロック	システム関連	
その他	なし		



ちっちゃなヘリコプターで操って、部屋の中を冒険するフライトアドベンチャー。ファンにはたまらないくらい、たくさんのヘリコプターで遊ぶことができるんだ!!

リアルにかつ楽しく!! ミニチュアヘリを楽しめちゃう!

ミニチュアヘリコプターを操縦して、部屋の中を飛び回るアドベンチャー。開発を手がけるのは、フライトシミュレーター系のソフトを多くリリースするアクアシステム。ホンモノさながらのリアルな挙動が特徴となっている。"イージー"、"リアル"、"ラジコン"という、3つの挙動から自由に選択できるところも、ファンにとってはうれしいところ。





⬅⬆PC版からの移植作だが、Xboxではいくつかの追加要素が。ファンには歯応えのある難易度設定だ。

登場ヘリをちょっとだけ紹介 ❷ A-109 K2



高い機動能力により、救急ヘリとして世界中で活躍しているイタリア産の中型双発タービンヘリコプター。時速300キロメートルで巡航可能だ。

mode 100の星をゲット"アドベンチャーモード"

部屋の中に散りばめられた星を捜しだしていくモード。最初は決まった部屋でしか探索できないが、ひとつの部屋で一定数以上の星を集めると、つぎの部屋へ移動できるようになる。部屋は、"子ども部屋"や"寝室"など全部で12以上用意されており、部屋の中には100個の星があるのだ。場合によっては見えないところに隠された星を捜しだす必要も……。集めた星の数の総数によって、新しいヘリコプターなどが選択可能になるぞ。



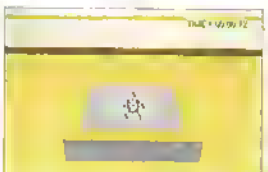
12+αの部屋が冒険の舞台



⬆➡100個の星を集められる!? ちなみに右トリガを引くと"スイッチを押す"、"引出しを開ける"といったアクションが行える。

mode ミニゲームが満載"チャレンジモード"

おもにふたつのゲームモードがある本作だが、そのうちのひとつが"チャレンジモード"だ。ミニゲームが満載のこのモードでは、プレイヤーはステージで与えられたミッションをクリアーしていくことになる。ミッションは"部屋のなかの風船を割れ!"といった楽しい趣向のものばかり。ステージは全部で20種類あり、ステージクリアーまでにかかった時間や着陸位置の正確さなど、総合評価が70点を超えるとつぎのレベルに挑戦できる。



⬅ヘリポート。うまく着陸していこう。



⬆ターゲットを破壊していくという趣向。

登場ヘリをちょっとだけ紹介 ❶ MD520Nノーター



騒音や振動を抑える効果のあるノーターシステムを採用した、5人乗りの小型ヘリ。機敏な運動性と快適な操作性を誇るとのことだから、ゲームでいうと初心者向きの機体かも!?

プチモードをかわいく激しく!!

"プチモード"とは、見た目のとおり、デフォルメされたヘリコプターで冒険を進められるようになるモード。小さくなると若干難易度は高めになるようだ。かわいい機体だけに何度でも挑戦したくなる!?



⬆"プチモード"こそ『プチコプター』の真髄かも!? かわいい機体にハマりそう。

New Game Title

EA SPORTS F1 2002

2002年最新データ搭載!!
佐藤琢磨とトヨタがF1ゲームに初参戦

タイトル	F1 2002		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	レース
発売日	4月4日発売予定	価格	6800円(税別)
開発		制作者	
ブロック数	ゲームデータ:9ブロック	システム対応	1〜4人
その他			



日本人ドライバーも3年ぶりに参戦し、序盤から目を離せない今シーズンのF1グランプリ。最終戦、10月鈴鹿までのドラマをこのゲームでひと足早く味わってはいかが?

多彩なモードで臨場感あふれるサーキットを堪能できるF1ゲーム

2002年度の最新データを搭載したF1ゲームがどこよりも早くXboxに登場! 本作ではピットとの無線交信を導入しており、レース中のプレイヤーの状態やレースの状況を音声で教えてくれるのだ。もちろん、世界中のサーキットはかつてないほどの忠実さで再現しているぞ。豊富なゲームモードでF1を堪能できるのも魅力のひとつだ。



⬆天候の変化もピットが教えてくれる。コースの状態も天候により変わる。

本格的レースを手軽に楽しめる"クイックレース"

手軽にレースを楽しみたいときは"クイックレース"をどうぞ。最初に選択できるサーキットは限られているが、好成績を収めてポイントをためれば、走れるサーキットが徐々に増えていくぞ。またこのモードでのみ、レース中にインスタントリプレイを見られるので、自分の走りを研究できるのだ。



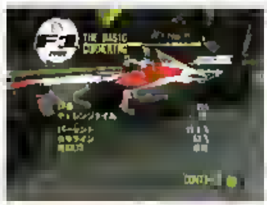
➡ポイントをためて、選べるサーキットを増やそう。



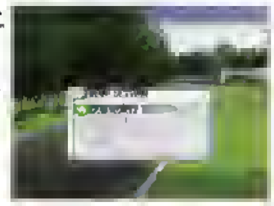
➡インスタントリプレイはレース中に見られて便利。

界にじっくり浸れる"シングルプレイヤー"

本作のメインとなる"シングルプレイヤー"では、優勝までの道程をじっくりと味わえる。必要な技能を要素ごとに修得できる"チャレンジモード"で技を磨いて、本物同様にラウンドが進行する"グランプリモード"に挑戦だ。また、"プレイヤーレビュー"では、自分の成績を確認することもできる。



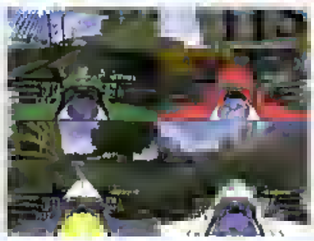
➡"チャレンジモード"では技能をひとつずつ磨ける。



➡"フリー走行"などではマシンの調整も欠かせないぞ。

人同時に速さを競える"マルチプレイヤー"

対戦用の"マルチプレイヤー"は種類豊富。4人同時に走れる"スプリットスクリーン"、ラップを競う"タイムチャレンジ"、2チームに分かれて競う"タッグチーム"、ひとりずつ脱落していく"ラストマンスタンディング"などを楽しむことができるのだ。



⬅"スプリットスクリーン"では4人まで同時に走れる。

2002年F1グランプリの興奮を先取りしちゃおう!

"グランプリモード"は実際のサーキットと同様にフリー走行、予選、ウォームアップ、決勝という順序で進行する。ここでは、F1初参戦で期待のかかる佐藤琢磨のレースを体験しよう。



➡佐藤琢磨が乗るのはジョーダンホンダのマシンだ。



⬅フリー走行でラインどりを調整だ。



➡予選走行中にもラップ成績をピットから教えてもらえる。

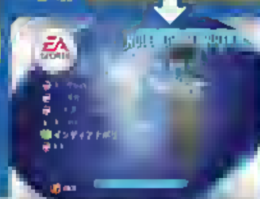


追い上げてるぞ! 獲物はミハエル・シューマッハ

⬆いざ決勝へ! 慎重かつ大胆に攻めよう。ピットストップもオートマティックとマニュアルで設定可能だ。



➡見事優勝! 現実のレースではどうなるかな!?

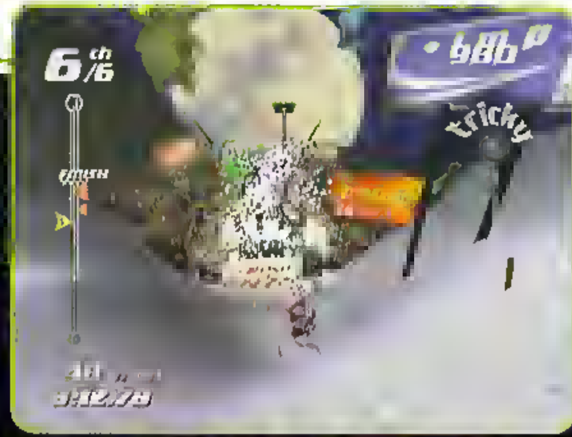


⬅トロフィーは"プレイヤーレビュー"で。

SSX TRICKY

トリックを決めて雪原を舞い降りる!! スピードありジャンプありの新感覚スノボーゲーム!!

タイトル	SSXトリッキー		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	スノーボード
発売日	4月4日発売予定	価格	6800円（税別）
開発		対応	
ブロック数	ゲームデータ：3ブロック	システム対応	
その他	なし		



他機種でも人気を博した、スノーボードゲームがXboxにやってきた！ グラフィックはもとより、爽快感も格段の進化を遂げているのだ!!

華麗なテクニックに滑走の爽快感！ スノボーの醍醐味ここにあり!!

スノーボード競技の中でも，"スーパークロス"をモチーフにしている本作。スピードとテクニックを駆使して，さまざまな形状のコースに挑戦していく。コースは，世界各地の山々をモチーフにした10種類だ。



⬆急滑降ポイントではスピード感バツグン。くらくらしちゃうくらい爽快な気分だ。



⬆ライバルを押しのけることで相手の"感情値"も変化。走りを妨害されることも……。

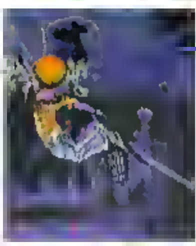


⬅コースは一本道。アンジュレーションも豊富なのだ。

華麗なスノボーテクニックを極める

スノボーといえば，なんといっても華麗なトリック。本作では，一定のトリックを決めると"ブースター"が使用可能になるだけに，重要度もひとしお。ここでは代表的なトリックを紹介する。

メソッドエアー



ジャンプをしたあとで体を反らせるという荒技。いまでは，スノボーの代表的なトリックのひとつとなっている。

スターフィッシュエアー



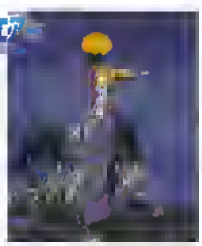
体を折り曲げて，進行方向とは逆の腕でボードのふちをつかむ。"く"の字のように見えるのが特徴のトリックなのだ。

インディエアー



両足を折りたたんでボードのふちをつかむ見た目がちょっとユニークなトリック。ボードは地面とほぼ垂直になるのが特徴だ。

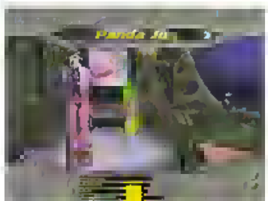
テイルグラブエアー



ボードの後ろをつかんでそのままジャンプする。まさにテイル（尻尾）をつかむような見た目から，このような名称に。

"ワールドサーキット"で腕を磨け!!

プレイヤーはアマチュアライダーとしてスーパークロスのワールドサーキットに挑戦し，世界チャンピオンを目指すことになる。ここでは，その一連の流れを紹介する。



⬅まずは選手を決める。登場キャラは10人以上。



⬆おつぎはコース決定。最初はひとつしか選択できないが，勝つと徐々に増えていく。

⬇試合は予選，準決勝，決勝の3本。上位3人までに入賞するとつぎのレースへ進める。





➡みごと優勝!! さあ，つぎなるステージへ進むことにしよう。

ファン必見!! "Making of"

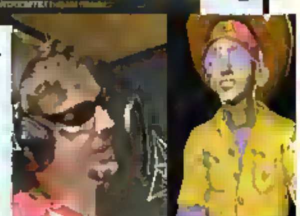
本作ではゲーム本編とはべつに，"Making Of"というおまけ映像が収録されている。その内容は，開発者へのインタビューなど，制作のウラ話となっているのだ。

収録内容

THIS IS SSX，TRICKS，TRACKS，CHARACTERS，CHARACTER'S VOICE，MUSIC，AUDIO，JUKEBOX



⬅開発者へのインタビューも収録されている。



➡エディの声はこんな人が演じていたのか!?

KNOCKOUT KINGS 2002
ノックアウトキング

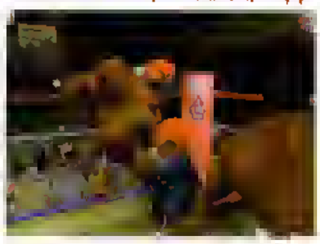

アメリカでもっとも支持されているスポーツブランドのひとつ、"EAスポーツ"が贈る、爽快感満点の本格派ボクシングゲーム。その最新作がお目見え!

よりリアルに、より激しく戦え!!
チャンピオンを目指して、狙うは豪快なKOだ!!

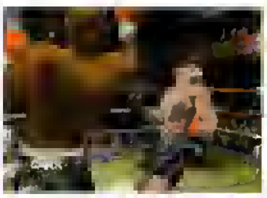
タイトル	ノックアウトキング2002		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	ボクシング
発売日	4月4日発売予定	価格	6800円(税別)
開発		製作者	
ブロック数	ゲームデータ 7ブロック以上	システム対応	2人
その他			

スーパースター夢の競演!! 人気ボクシングゲームがXboxに!!

迫力満点の試合を満喫できるボクシングゲームの最新作。アナログ入力の採用により、簡単な操作が実現されるなど、気軽に楽しめるのが特徴。かつての名選手を再現したリアルなグラフィックは必見だ。

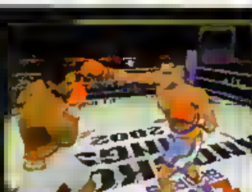

↑4つのボタンを使ってパンチをくり出すのだ。2人同時対戦も可能だ。




←筋肉の光沢にはぜひ注目してもらいたい。

みところ1 アナログ入力で操作も簡単

本作では、ボクサーの移動やボディアクションはアナログ入力(左スティック)に対応。これにより、微妙なアクションも簡単に操作できるようになった。



みところ2 ダメージも超リアルだよ!!

ボクサーの受けたダメージもリアルに再現。当然殴られれば顔面はボコボコに……。KOされるときのアクションもホンモノさながらなのだ。



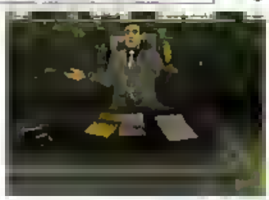
"キャリアモード"でボクサーを育てよう!!

自分の好きなボクサーを作れるのが"キャリアモード"だ。プレイヤーは、ボクサーの身長や体重、外見などを決め、"パワー"や"スピード"といったステータスを自由に振り分けられる。

ボクサーは試合に勝利することでステータスポイントがもらえるのだ。最終目標はチャンピオン、モハメド・アリを倒すこと! 作成したボクサーは対戦モードで使用することが可能。



←挑発スタイルなんてものも決められるのだ。

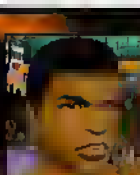

↑オーナーからの檄が!! 試合には負けられないぞ。

目指すは打倒モハメド・アリ


↑まずは手ごろな選手と対戦して、ポイントを稼いでいこう。最終目標は打倒アリ!!

往年のチャンプがXboxに集結した!!

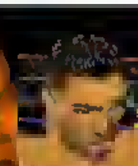
本シリーズの大きな魅力は、実在の選手でプレイできること。モハメド・アリからデラホーヤまで、歴代の名ボクサーが蘇るのだ。見た目からしてそっくりだから、感情移入度もひとしおだぞ。


モハメド・アリ
史上最強のボクサー。蝶のように舞い、蜂のように刺す。


"シュガー"レイ・ロビンソン
ミドル級のタイトルを5度獲得した、不世出のボクサー。


ジョー・フレイジャー
アリのライバル。"スリラー・イン・マニラ"はあまりにも有名。


イベンダー・ホリフィールド
ヘビー級タイトルを4度獲得した初めての選手。いまも現役で活躍。


オスカー・デラホーヤ
4階級を制覇した、現役最強の呼び声も高い選手。最近……


ロベルト・デュラン
"石の拳"で対戦相手を叩きのめす。4つのタイトルを獲得。

New Game Title

ESPN協力のもと、テレビ中継以上の実況&カメラワークを実現したバスケットゲーム!!

タイトル	ESPN NBA 2ナイト 2002		
発売元	コナミ	ジャンル	バスケットボール
発売日	発売中（3月28日）	価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪	製作者	
ブロック数	ゲームデータ 57ブロック	システム対応	
その他			



本場アメリカ・スポーツ専用チャンネルESPNの全面協力のもと、迫力のNBAを再現したバスケットボールゲームがXboxに登場！ スタジアムの興奮がここに蘇る!!

最新データで本場アメリカのプロバスケットボールを極める!!

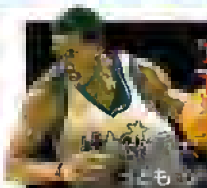
大人気のアメリカプロバスケットボールリーグNBAをあまさず再現した本作では，最新の2000年―2001年のデータを採用。全29チームの340名を超える選手が実名で登場する。選手のグラフィックも超リアルだ！



↑本作では、ESPNの現役アナウンサー＆解説を起用している。その迫力の実況とともにテレビさながらのカメラワークにも注目してほしいところだ。

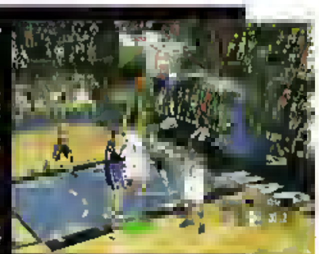






スーパースターT・マクレディをフィーチャー

シーズンMIP（もっとも成長著しい選手に与えられる賞）のオーランドマジック，トレーシー・マクレディ選手をフィーチャー。背番号1には要注意なのだ。



➡NBAの登り竜，T・マクレディに注目なのだ。

NBAを堪能する！ 5つのモード

ここでは、本作を遊び尽くすための5つのモードを紹介していこう。手軽に楽しむものから，じっくり腰をすえてプレイするものまで，バラエティーに富んでいるのだ。

EXHIBITION	好きなチームを選んで自由に対戦ができる。オールスター2チームを含む全31チームから選択が可能だ。
QUICK START	このモードを選択するとすぐにプレイを楽しめる。ただし，どのチームで遊べるかはランダムとなっているぞ。
SEASON	現実さながらにNBAのシーズンを戦うモード。最大82試合まで楽しめる。好成績をあげると"プレイオフ"に。
PLAYOFFS	こちらも現実さながらに，チャンピオンを目指して戦うモード。ノックダウン方式のトーナメント戦なのだ。
FRANCHISE	オーナーとなりチームを運営する。最大25シーズンまでプレイ可能で，ドラフトやトレードといった要素もある。



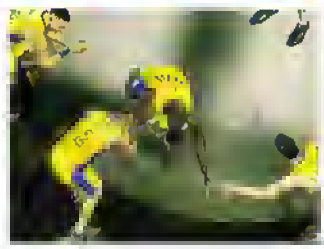
←好きなチームを選べる"エキジビション"。どのチームで遊んでみる？



←トーナメントの"プレイオフ"。ノックダウンだけに緊張もひとしお。

Franchise Mode チームを運営できる"フランチャイズモード"

ジェネラルマネージャーとなって，チームを運営できるのがこのモード。実際の試合はもちろん，トレードやドラフトといった選手補強も重要になる。試合は，実際にプレイヤーが試合をする"マニュアルプレイ"と，コンピュータが試合をしてくれる"シミュレーションプレイ"のふたつが楽しめる。



↑お気に入りのチームでプレイ！ 目指すはNBAチャンピオンなのだ。

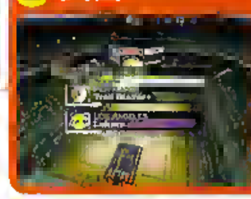
フランチャイズモードの流れ

1 チーム選択



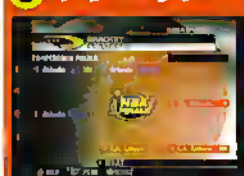
全29チームのなかから選択が可能なのだ。

2 試合



さあ、試合だ。長丁場のシーズンが始まる。

3 プレーオフ



シーズンで優秀な成績を収めて、プレーオフへ。

4 トレード



オフシーズンの選手補強は大切なのだ。

Xbox Online Now!

ほかのゲーム機とは違い、標準でイーサネット端子を装備、ブロードバンドへの対応をアピールしているXbox。では、ブロードバンドとはどういったものなのか？　さらに、なぜXboxがブロードバンド対応と言えるのか。今回はそのあたりを少し専門的にチェック！



高速＆常時で接続オーケーなブロードバンド対応ってナニ？

最近はテレビなどでも、"ブロードバンド"という単語をよく耳にするようになった。Xboxもブロードバンドに対応しているのだが、意外と"ブロードバンド"という言葉の意味をシッカリと理解している人は少ないのではないだろうか。

ブロードバンド(Broad Band)という英単語を直訳すると、"広い帯域"となる。帯域とはデータを一度に送信できる量のこと。ブロードバンドを噛み砕いて説明すると"大量のデータを送受信できるネットワーク"という意味だ。つまり、ブロードバンドとはいえデータの送受信スピードそのものが速くなったわけではなく、一度に送受信できるデータの量が増えただけなのである。もちろん、同じ量のデータを送受信するときにはブロードバンドのほうが早く終了する。そのため、結果的にデータ送受信スピードが速くなっているように感じるのだ。

ブロードバンド用モデムの特徴とは？

一般的にブロードバンドと呼ばれているものの中には、ADSL、CATV、FTTHの3種類がある。ADSLはふつうの電話回線を使い、CATVはケーブルテレビ用の回線を、FTTHは光ファイバーケーブルをデータ通信に使用する。

対して、ブロードバンド以外にも通信回線の中にはナローバンド(Narrow Band)と呼ばれているものもある。通常のアナログ回線やISDNがそれだ。しかし、速度が1.5Mbpsや8MbpsのADSLに比べ、ISDNは最大64K(0.064M)bpsまでしか出ない。その差なんと128倍ものスピードの違いがあるのだ。


↑いまどきのノートパソコンもイーサネット端子が標準。

さて、以上のような通信速度にも関係してくることなのだが、ブロードバンド用とナローバンド用のモデムには、決定的な差がひとつだけある。それは、モデムと本体とを接続するケーブルだ。

アナログ用やISDN用のモデムとパソコンとを接続するときに使うのは、シリアルと呼ばれる接続端子を利用するケーブルである。このシリアルはほとんどのパソコンに標準装備されているため、モデムとパソコンを接続するために古くから使われてきた。ただしシリアルは設計が古く転送速度も遅い。

そこでブロードバンドのデータ転送速度に対応すべく、モデムとパソコン本体とを接続するためのケーブルとして、シリアルよりも高速なイーサネットがブロードバンドでは接続手段として選ばれたというわけだ。つまり、イーサネットを使って接続するモデム＝ブロードバンド用モデムと言っても、過言ではない。現在、一般的に販売されているパソコンでもブロードバンド対応とアピールしているものがあるが、これはイーサネットの接続端子を標準装備しているという意味だ。

モデムが別売りなのはユーザーのために

Xboxはブロードバンド用モデムと接続するためのイーサネット端子を標準で装備しているが、ブロードバンド用モデムは別途購入しなくてはいけない。ドリームキャストはアナログモデムながら標準装備させていたことに対して、モデムが標準装備されていないXboxに不満を感じている人もいるだろう。

ブロードバンド用モデムには、非常に多くの種類がある。ADSLとCATV、そしてFTTH用のモデムがそれぞれ違うのは当たり前として、同じADSLでも業者が違えば別のモデムが必要になるし、同じ業者でも回線速度が違う2種類のサービスで個別のモデムが必要になってくる。このため、あえてモデムは別売りにして、各ユーザーがパソコン用として使用しているモデムをそのまま使えるような設計になっているのだ。

Xboxではウイルスやチート対策のためにホームページを見たりEメールの送受信はできないようになっているが、ネットワークに接続するための環境はパソコンがインターネットに接続しているものと同じものを使うことになる。Xboxとパソコンの両方を持っている人は、いまのうちからブロードバンドに申し込んでおき、Xbox用のネットワークサービス開始に備えておいてもいいだろう。

ネット質問箱

Q ブロードバンドでも、どこを選べばいいの？

ブロードバンドと言ってもたくさんあるのですが、どのサービスを使うのがいいのでしょうか？　いちばん早いところも教えてください。

（東京都　あおぞらさん）

A 自分の家が利用可能かをいちばん最初に調べましょう

残念ながら、ブロードバンドのサービスは日本全国で行われているわけではない。まずは自分の住んでいる家の所在地で、どのサービスに加入できるのかを調べるべきだ。

人口密度の高い首都圏や、その隣接地域では複数のサービスから選ぶことができることもある。だが、それ以外の地域では、ADSLすらサービスが開始されていないケースもあるので、まずは問い合わせてみよう。

●フレッツ・ADSL（電話番号116 http://www.ntt-east.co.jp/flets/、http://www.ntt-west.co.jp/flets/）

NTT東西が運営しているADSL接続サービス。料金はNTTへの支払いのほかに、プロバイダ利用料金が別途必要になる。

●Bフレッツ（同上）

NTT東西が運営しているFTTH接続サービス。フレッツ・ADSLと同様に、別途プロバイダへの加入が必要。

●USEN BROAD GATE01（0120-359-881 http://ftth.gate01.com/）

100Mbpsで月額4900円のFTTH接続サービス。開局しているエリアはまだ少ないが100Mは魅力的。

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol.3

http://xbox.jp/

いよいよリニューアル

お待たせしました。以前からこのコーナーで告知していたように、Xboxの公式サイトxbox.jpがついに3月18日リニューアルしたよ。いままでより一層充実した内容になっているぞ。まだ見ていない人はぜひアクセスしてみよう!

いままでと大きく画面構成が変わり、ソフトタイトル情報なども充実。とくに4月25日発売が決定した大作『HALO(ヘイロー)』をメインにフィーチャーし、すごくかっこよくなっているのだ。

プロモーションページでは，右ページで紹介しているCM4タイトルや『HALO』などのゲームムービーも見ることができるのだ。

ニュースのほかにも，マニュアルのダウンロードなどのお役立ちページも盛りだくさんだぞ。

『HALO』のグッズ希望大募集!!

この春一押しのタイトル『HALO』。この『HALO』のオリジナルグッズがあったらこれが欲しいと思うものを大募集。フィギュアなのか？　光るキーホルダーなどのサイバーなグッズなのか？　応募が多かったものを実際に制作し，xbox.jpやこのページで販売やプレゼントしちゃう予定だ。官製ハガキか本誌アンケートハガキに書いてドンドン応募してほしいぞ。応募がないと夢は実現しないのだ!



↑動きまくりの新画面はかっこいいのだ。いろいろな仕掛けが用意されている。でも，『HALO』グッズの募集でした。

ニュースメールのコラムを要チェック!!

公式サイトから送られてくるXboxニュースレターは，無料の情報配信サービスだぞ。サイトのフォームで登録したみんなに、不定期に電子メールでHTML形式によって配信されるというもの。更新されたハード&ソフト最新情報だけじゃなくニュースレターだけでしか読めない連載コラムは要注目。3月は藤崎奈々子さんが担当。そして4月は眞鍋かをりさんが登場するぞ。いますぐ購読開始!



↑3月18日に配信されたニュースレターでは，ホームページリニューアルのお知らせと藤崎奈々子さんのコラムがメイン。

タイトル情報もますますパワーアップ

タイトル情報では，Xbox用ゲームソフトの発売予定カレンダーと各タイトルの詳細を見ることができるのだ。マイクロソフトブランドタイトル以外のサードパーティタイトルも詳しく見ることができちゃうぞ。現在メインとなっている『HALO』。ソフトメーカーの注目タイトルはフロム・ソフトウェアの『叢 -MURAKUMO-』。ゲーム情報は，ファミ通Xboxとここでチェックしてね!



↑発売スケジュールカレンダー形式に一覧が。タイトルをクリックすればゲームの詳細や画面をチェックできるぞ。

ファンサイトも大注目

Xboxを応援するファンサイトを紹介しているのがファンコミュニティー。みんなで作るXboxのファンサイトということで素材を提供してくれるのだ。さて，今月からそんなファンサイトを紹介していこう。さて，今月は"All About Japan"のご紹介。ガイド役の石坂篤氏は，なんと渋谷で行われたXboxカウントダウンイベントでも1番に並びビル・ゲイツ氏と握手をするほどの自他共に認めるXboxファン。Xboxについてのさまざまな情報をピックアップし，なんと本誌編集長相沢にもインタビューを行っているほど。「まだまだ勉強中ですが，このままたっぷりとXbox情報を届け続けますのでぜひチェックして感想もお寄せください」。

All About Japan　http://allabout.co.jp/game/xbox/



↑おふざけネタから、最新ニュースまで内容満載。ぜひ一度その目でご確認を。



↑本誌編集長・相沢のインタビューも掲載。ほかにも怪しい座談会など必見です。

WebMasterからのメッセージ

リニューアルの準備のために，いままでこんなにマウスをクリックしたことがないんじゃないかと思うぐらいページをチェックしまくったために，手首が痛い神谷です。ひとまず，祝！　xbox.jpリニューアルです！　タイトルの情報の露出はこれからもっと多くなりますのでお楽しみに!!!

From Xbox Retail Marketing department

小売店情報

『HALO』イベントに参加しよう

4月のビッグタイトル『HALO』はショップでも大きく取り上げられるぞ。まず，3月31日名古屋で開催される"ナゴヤTOY'sパラダイス'ポートメッセなごや3号館のミライヤブースに試遊台が置かれるぞ。今後も各ショップに『HALO』の試遊台設置をする予定なので、見かけたら遊んでみよう。また、最強の『HALO』マスターを決める全国大会"HALO Championship in Japan"の開催も決定。この予選参加には初回限定特典の"ドッグタグ"(右の写真)が必要なのだ。予選に参加しようという人はぜひ『HALO』を予約購入して，確実にゲットしよう。大会の詳細は、後日ショップ店頭で発表されるので、お店に足を運んでチェックするのだ。



↑日本でも大ヒット間違いなしの大作『HALO』。今後ゲームショップからもドンドン情報が発信されるのだ!



↑"HALOドッグタグ"。シリアルナンバー入りのケースに入って先着順でプレゼントされるのだ。必ず手に入れよう。

Xbox CM 天国！

XboxのCMを見ただろうか？ Xbox本体のCMはナレーション違いで4種。そして同時発売の3タイトルのCMは映像の美しさを見せるぞ。そんなCMの魅力を紹介しよう。

2月22日に発売となり、現在まで放送されたXboxのマイクロソフト関連のCMは、ナレーション違いの本体4種と同時発売されたソフト3タイトル。みんなはこのCMを見てどう感じただろうか？ 日本のCM戦略は、どちらかというとイメージ重視という感じがした。本体のCMではゲーム画面などを見せずに、さまざまな物の集合体であり、「準備はいいか」と問いかける。『天空』と『ねずみくす』では、インパクトのあるユニークさを見せる。そして『ProjectGotham』は、Xboxの映像の美しさを見せるゲーム画面のみでアピール。あなたの見た印象はどうでしたか？

USのCMも紹介しよう



←US版『HALO』のCMは、まるで映画の予告編のようにかっこいい。

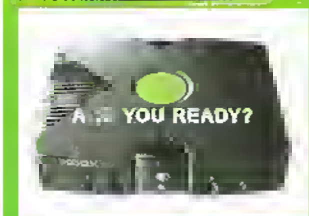


←こちらもスローモーションなどを取り入れスタイリッシュなイメージ。

ハード編



↑↓緑の物体にさまざまな物が集まり本体に。





→ネクサスロゴのみすべてのCMに共通。



←発売まえは発売日の2月22日をアピール。

「人生はゲーム」「あなたの人生を変えたい」など、ナレーションを変えた4種類のバージョンが存在するという本体のCM。イメージカラーの黒と緑、そして白で描かれるため、わかりにくいという意見もあった。

天空 -TENKU-

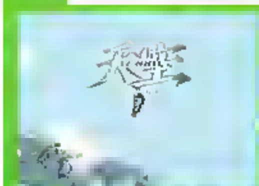




←ゲームをプレイしたあと、天空のジャンプ。



→大空にジャンプし、そのまま山に激突。



←ゲーム画面の最後は、大空にジャンプー

「天空のジャンプ」という声が「天空のチャンプ」にも聞こえがち。だが、自由に滑空する楽しさ、爽快感を表現。叫び声にテレビ画面に目を向けるとゲーム画面に切り替わり、楽しさが伝わるという趣向なのだ。

ねずみくす



→砂浜で朝日をバックに男たちが仁王立ち！



←ゲーム画面と実写の動きをシンクロさせる。



→最後は夕日に照らされガッツポーズ。



砂浜で、ネズミたちの動き同様に稽古に励む姿とかわいいゲーム画面をシンクロさせる印象深いCM。極真会館の猛者たちと『ねずみくす』のキャラたちの対比というギャップがインパクトを与えているのだ。

Project Gotham



←フェラーリの美しい車体が走り抜ける。



→コーナーを曲がりきれず車体側面をヒット。





←じつはゲームでしたという落ちでした。

フェラーリの車体がかなりのスピードで登場。コーナーを曲がりきれず車体をヒットさせてしまう。しかしじつはゲーム画面だよ、というオチ。Xboxのゲーム画面の美しさをアピールしている。注意書きが笑える？

Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q Xboxのロゴの X は、何で切れたみたいになってるんですか？

角田　彰利（17歳）

市川　ファミ通Xbox Vol.1（22ページ）で、Xboxロゴをご説明しましたが、あのX印のロゴは「NEXUS（ネクサス）」と言います。あの切れ目から、何か新しいものがはじまるというイメージになっています。Xboxも「NEXUS（ネクサス）」ロゴのイメージのように、皆さんがまだ体験したことがない、新しいゲームを提供しようとがんばっています。

Q スクウェア参入の予定は？

堀田良宏　48才　京都府

市川　参入してほしいですね。スクウェア以外にも、ドンドン参入してほしいと思うメーカーさんは、たくさんあります。Xboxの機能を使えば、おもしろいタイトルが出ると思いますよ。

Q 毎日、仕事とゲームをやりすぎて彼女に振られたら、どうしますか？

小林良和　15才　新潟県

市川　すでに……（涙）。聞かないでください。ではまた……（涙……涙）。

渋谷の街を彩ったフラッグを1名様に



←渋谷ジャンクの際に街を彩っていたフラッグを1名に。質問を送ってね。

スマビスタイル

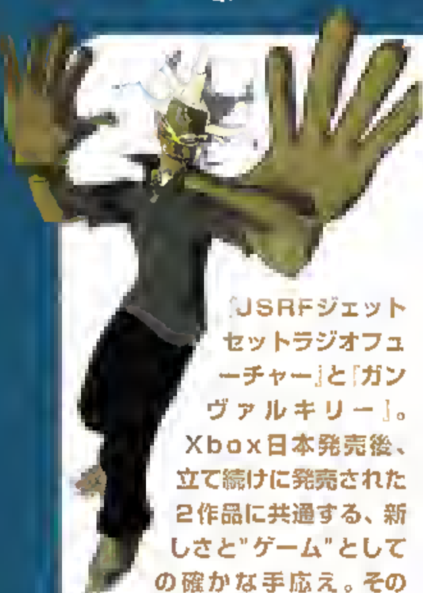
Smilebit Style

第1回

スマイルビット公式連載

http://www.smilebit.com/

Xboxで早くも2タイトルをリリースし、人気・実力とも絶好調のスマイルビット（以下スマビ）。そんな現場の素顔が知りたい！　というわけで、大注目の新連載！



『JSRF』菊池正義×『ガンヴァルキリー』五百蔵 容 ディレクター対談

『JSRFジェットセットラジオフューチャー』と『ガンヴァルキリー』。Xbox日本発売後、立て続けに発売された2作品に共通する、新しさと"ゲーム"としての確かな手応え。その"業"について両作品のディレクターにお聞きした！

0から1のキツさ

五百蔵　ゲームデザインって、まず操作系にその思想が現れると思うんですけど、『ガンヴァルキリー（以下GV）』の"2本のスティック＋トリガー"という操作系は、内部でもこれはないだろうという意見も多かったんですよ。新しいことをやると、それだけで難しくなるので。でも、操作自体は慣れてもらえば絶対に自然に感じてもらえると思ってましたし、それが新しいおもしろさ、3D空間を高速移動しながらあたりを見回し、どこにでも攻撃を仕掛けられるという、これまでにありそうでなかったおもしろさを導き出せるのは明らかだった。だから多少、操作系自体がダメだと言われても、それは変えちゃいけないと思いましたね。ただ、それでも難しいんだと言われたら、もう謝るしかない（笑）。自分たちの力不足だったと謙虚に受け止めたいですね。

菊池　『JSRF』のほうは意外とすんなりいったかな、という印象ですね。やっぱり0から1を作るというのはキツくて、DC版のときがすごく大変だったから。今回はもう何を大事にするか、ゲームの核の部分がしっかりできていたので、じゃあ、それを残したままどれだけ新しいおもしろさを出すか、ハードスペックを活かすか、ということを考えて作っていきました。それでも開発期間的にはキツかったですけどね（笑）。

五百蔵　『GV』のほうがさきに動いてたんですけど、すごい勢いで追い抜かれていきましたよ（笑）。

菊池　キツさにもふた通りあると思うんですよ。今回は体力的にキツかった。前回（JSR）は、世界も、遊びにしても、いままでにないものを作ろうと考えてたので、精神的にというか、胃がよじれるようなツラさがありましたからね。

みんなで進む

菊池　『JSRF』で最初に目立つ部分はマンガディメンションなので、もちろん力を入れて作ってるんですが、チーム全体がまずどういうおもしろさを出すのかを優先して考え、それを損なわないようにすべてが作られているっていう部分がありますす。Xboxのスペックは、トータルで見たときに高いところですごくバランスがとれている。融通が利くので作りやすかったですね。

五百蔵　いろんな表現が同時に使えるし、よほど無茶な企画じゃなければだいたい実現できる。そういう意味ではハードそのものは作りやすかった。ただ、立ち上げ時期なので、それなりの苦労はありましたよね。

菊池　自分でいうのも何なんですけど、『JSRF』はクオリティーとボリュームという意味では、開発期間を考えるとかなり早いんですよ（笑）。いろいろな会社のお話を聞くと、ふつうこれくらいのタイトルを作るとなると最低2年、下手すると3年は必要だと思うんです。それを1年弱くらいで作ってるので……。そのスピードというのは何が効いているんだろう？　企画、プログラム、デザイナー、それぞれスキルの高さはあると思うんですが。もちろんXboxが作りやすかったというのも……。

五百蔵　意思統一？

菊池　そうですね、意思統一が図れているっていうのがいちばん大きい。今回、新しい要素を入れてアクションアドベンチャーにしようということだとか、対戦モードを入れようという話は、みんなにおもしろそうだと思ってもらえれば、それでもうみんなが何とかおもしろくしようとそれぞれの担当分野でがんばってくれて。おもしろいものに向かってみんなで進むという感じ。そこが早いんですね。

五百蔵　うん。『JSRF』は外から見ていても、突き進んでいる感がすごかった。深夜、人目を忍んでときどき見に行ったりするわけですよ。一方的にライバル視をしているという（笑）。動いているものは、やっぱりすごいわけで。『GV』はぜんぜんゴールが見えない状態で、暗中模索しながら走っていた感じです。方向すらも見えない時期がけっこうあって、それは2本のスティックをどうおもしろく使えるのかという部分だったりするんですが、それを絞り込むまでが大変でした。『JSRF』は、最初に絵が動き出したときからすでにかなりの完成度を見せていたので、そこまでいかなきゃいけないな、と。

菊池　でも、それはいいですね。身近にライバルがいるという（笑）。

五百蔵　下の者からは同じ会社内でライバル視なんかするなって言われたんですけど、これは私の性分で、競争相手がいると燃えるという。

その点、『JSRF』はいい鑑というかお手本でした。ところで菊池は、今回の自分的な出来としては、じつはどう思ってる？

菊池　出来ですか？（笑）今回はまあ、自分の仕事でいうと出来として はかなりいい点、90点くらいはあげてもいいかなと思ってますね。

五百蔵　それを聞いてちょっと安心しました（笑）。私は時期的なものもあるんですが、途中からディレクターとして入ったんで、焦点がしぼりきれるまでというのはすごく反省点が多いんですよ。あそこではこういう選択ができたハズだとか、自分自身、もっと引っ張っていくべきだったとか。だけど、焦点が定まってガーっと動き始めた時期からの仕事のデキは、けっこう高い点をつけられると思います。本当にみんなよくがんばってくれたので。

菊池　やっぱり、みんながいろんなほうを向いている時期が長かったのが大変そうでしたよね。ただ、最終的に五百蔵さんが入られてから出した答えというのは、僕自身が思ってたことにわりと近いというか、大きな部分では違わないな、と。行くべき方向というか……。

五百蔵　スマビ的なゲームらしさってこと？

菊池　落としどころが、すごくゲームとしておもしろいところ。ちゃんとまとまったと思います。

五百蔵　たぶん『JSRF』も同じだと思うんだけど、スマビのゲームって、ベーシックな部分でのゲームら



・1993年4月1日セガ入社

～これまでに携わったタイトル～

『ソニック』シリーズ（GG）プランナー

『バーチャファイター』シリーズ（PC）

『サクラ大戦』関連ソフト（PC）プランナー

『ハンドレッドソード』（DC）シナリオ・キャラクター・世界観の構築

■五百蔵 容

Tadashi Ihoroi

『ガンヴァルキリー』（ディレクター）

すまびの穴

細かい設定にも遊び心やこだわり満載の両作品。今回はひとつずつ紹介！



いまにしフルーツ
99番街商店会会長でもある店主のイマニシ氏。祭りの時期になると、みずからの浴場を開放しフルーツポンチ風呂なるものを提供して、美容と健康を追求する女性であふれかえす。最近の趣味は、「世界中の果物を扱いたい」と始めたインターネット。しかし、なぜかかさむネット接続料から、店は赤字に追い込まれている。

←これからはこの看板を見る目も変わる……？



➡このシンボルマークにも綿密な設定が存在する。

「ガンヴァルキリー」のシンボルマーク
魂の浄化と混乱を収めるワルキューレ(ヴァルキリー)のイコンとしての羽。地球と自然の調和を象徴するはずのクジラ、ただし、「ガンヴァルキリー」でモチーフとされているのは、鯨類でももっとも攻撃的と言われているキラーホエール(シャチ)。つまり、力による地球の調和を表している。そしてそのキラーホエールがテクノロジーという拘束具によって"制御"され、体は血と錆びのような赤に染まる。それはガンヴァルキリーという組織の特殊なスタンスを表現しているとともに、ギアスキンをまとい、ハレーに冒された人間たちのコアを吸収浄化し、みずからも体を侵食されながら進化していく"ハレー超人"たちを言い当ててもいる。

しさ――解いておもしろい、自分の技術を蓄積していって、いろんなことができるのがおもしろい――といったような、伝統的な意味でのゲームらしさっていうのを大事にしてると思うんですよ。会社の風土というか。

菊池　そこら辺はとくに分社してから強くなりましたね。セガの時代はピーク時で4000人くらいいたから、その中の一部署と考えたりしてたんですが、いまはスマビの中の1/100。立ち位置が見えやすいし、会社の業績とかも自分の中でダイレクトな話になってくる。がんばれば、それが3/100とか5/100になるかもしれない。スマイルビットのブランドを作っているひとりなんだという意識がすごい出てきますよね。それと、ふだん、社長の新井とかプロデューサーの川越とか、もちろん言うことは言うんですけど、黙して語らずというか「お前らがダメなら(会社も)ダメだよ」っオーラで出すんですよ(笑)。で、我々も好きで作ってるので自由に作るんだけど、でもクオリティーに対する責任だとか、期限の中でどれだけやれるかとか、任されてるんだと思うと、いろいろ考えながらやるようになりますね。ちょうど、自由と義務を同時にもらったような感じで。

それぞれの個性

五百蔵　セガ時代よりもバランスがよくなったと感じますね。原因と結果、自分たちが向かわなきゃいけないところの見通しがすごく利くようになって。たとえば自由に開発していても、これ以上行くと商品性と作品性のバランスを失ってしまうっていう場所とかがわかりやすいんですよ。プロデューサーの川越と話していても自分自身でいろいろ見通しが利いているので、いちいち納得がいく。そう思えるようになった部分が大きい。



菊池　いい意味でプロ意識というか、大人になるというか。それは単に自分が年数を経たというだけじゃなくて、全体の雰囲気として。いまはなかなか人のせいにしにくい環境というか。

五百蔵　いまは自分たちのカラーとか自分たちの方向というものについて、それをどんどん高みに押し進めていきたいという意識が強いですね。ほかの分社をライバル視したりは思ってたほど考えないし。それよりは任天堂とかのほうが気になりますね(笑)。作ったものにもよるんですけど、"ゲームのおもしろさ"みたいなものを第一義的に考えてると、やっぱり任天堂というのは意識の中から外せないですね。

菊池　うん。『JSRF』という3Dアクションを作るときは、やっぱり「任天堂だったらマリオ」、「DC だったらソニック」みたいなのがあって、じゃあ、「XboxだったらJSRF」って言われるようにするにはどうすればいいんだろう、とか考えたりしました。そこら辺はDC版からノウハウが積まれた部分もあって。今回はエディターを作ったんですけど、遊びを固めるための環境を用意してくれたプログラマーがいて、それを限界まで使った企画の者がいて。どうやってほかのゲームとは違う見栄えのマップを作るかとか、土台にどうやって味つけしていくかというのはデザイナーが力を発揮してますし。たとえば(『JSRF』の街に出てくる)看板とか、勝手に設定を考えて好きに作ってるんですよ。もちろんセンス的な部分での話し合いはありますけど、個々の裁量でできる部分が多いんじゃないかな。全員が参加意識をもっていると思うし、ウチはわりとそれぞれの個性がいろんなところに反映されやすい作りかたをしていると思いますね。

五百蔵　スマビのタイトルの中ではどちらもバラエティーさというか、これだけのポテンシャルがあるぞ、と。ベーシックな部分を大事にしながら新しいおもしろさを模索する作品を見せ続けていくことで、スマビのゲームはどんなジャンルのものでも遊べるっていうイメージが定着すればいいですよね。

(2002年3月14日・セガ本社にて)

おもしろいものに向かって
みんなで突き進んでいく感じ

おたより大募集！
このコーナーでは皆さんからのおたよりも大募集。応援のメッセージやイラスト、スマビへの質問やリクエストなど、熱のこもったおたよりを待ってます。おたよりには、住所・氏名・年齢・電話番号の明記をお忘れなく！

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「スマビスタイル」係



■菊池 正義
Masayoshi Kikuchi
『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』(ディレクター&企画原案)

・1995年4月1日セガ入社

～これまでに携わったタイトル～
『パンツァードラグーン ツヴァイ』(SS)ボス設定の企画
『AZEL -パンツァードラグーンRPG-』(SS)戦闘パートの企画
『ジェットセットラジオ』(DC)ディレクター&企画原案
※US版は『JET GRIND RADIO』(DC)



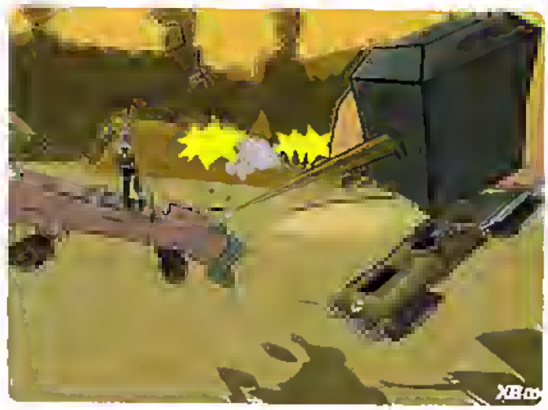
［海外Xbox事情］

Worldwide Xbox

［Vol.03］ アメリカ生まれのXboxには海外ソフトが当然多い。全世界のXbox情報をお届け!!

アメリカではすでに50本以上のゲームが発売!!

11月15日にアメリカで先行発売されたXboxには現在55本ものソフトが発売されている（3月12日時点）。しかしそのうち約2/3にあたる35本は，いまだに日本で発売もされていなければ、日本での発売予定もまったくない。その中には移植に値しないものも確かにあるが，海外ゲームをもっと楽しみたいと考えている人も決して少なくないはず。まとめて公開してみよう。



←海外ソフトの魅力は完成度より，その斬新な発想や高度な技術による表現。動いているところを見てほしい『セル・ダメージ』

現在日本での発売予定がないアメリカ発売済みゲーム一覧

左は現在日本での発売予定がない北米発売済みソフト35本だ。左上から下にむかって，発売日順・ソフト名順で並んでいる。みてのとおりアメフトやバスケ，アイスホッケーといったアメリカ4大スポーツやレースゲーム，実在・架空を問わずスノボ的ななんらかの"滑る"ソフトが圧倒的に多い。『スターウォーズ』や『シュレック』，『バットマン』といった映画のゲーム化もある。日本ではあまりメジャーではないが『WWF』や『トニーホーク』の完成度は高いし，日本で発売するには暴力的な表現などに問題があるものの『Oddworld』や『MAX PAYNE』のゲーム性には見るべき部分がある。

4x4 Evo 2
発売元：Take Two Interactive/Rockstar/GOD GAMES
発売日：2001年11月15日



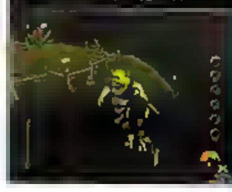
かなり豪快なオフロードレース。開発はダラスにあるターミナルリアリティ。多人数プレイ向き。

NASCAR Heat 2002
発売元：Infogrames
発売日：2001年11月15日



PCゲームっぽさがあるが派手なクラッシュやりプレイも楽しい。システムリンクケーブル対応。

Shrek
発売元：TDK Mediactive
発売日：2001年11月15日



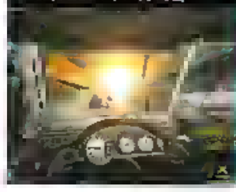
同名映画をアクションアドベンチャーゲーム化。開発はスウェーデンのデジタルイリュージョン。

Cel Damage
発売元：Electronic Arts
発売日：2001年11月15日



Xbox中心に開発というカナダのPSEUDO社。グニャリと曲がる車のコミカルアクション。

NASCAR Thunder2002
発売元：Electronic Arts
発売日：2001年11月15日



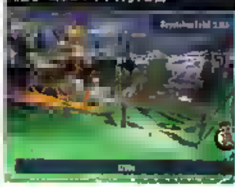
上と同じ題材のレース。車の数が増えると超激しくなる処理落ちを利用して，順位を上げられる。

Test Drive Off Road・Wide Open
発売元：Infogrames
発売日：2001年11月15日



海外ものによくある大味なオフロードレース。だが音楽はメタリカをはじめビッグバンドを使用。

Dark Summit
発売元：THQ
発売日：2001年11月15日



ジャッキー・チェンのゲームでも有名なカナダ・ラディカルによる近未来スノボレースアクション。

NFL Fever 2002
発売元：Microsoft
発売日：2001年11月15日



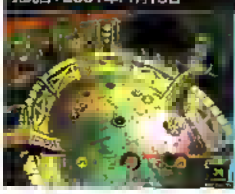
マイクロソフト開発のアメフト。実績のあるサードパーティー人気競合ソフトを抑えて売れている。

Tony Hawk's Pro Skater 2x
発売元：Activision
発売日：2001年11月15日



実在プロスケーターをモチーフにした欧米では超人気シリーズ。Xboxではすでに「3」も登場。

Fuzion Frenzy
発売元：Microsoft
発売日：2001年11月15日



イギリスのブリッツゲームス開発のミニアクションゲーム集。みんなで遊ぶのにはけっこういい。

NHL Hitz 2002
発売元：Midway
発売日：2001年11月15日



アイスホッケー人気シリーズの一本。DC版『NHL2K』のカナダのブラックボックス社開発。

ARCTIC THUNDER
発売元：Midway
発売日：2001年11月16日



近未来ジェットバイクによるレースアクション。広く派手なコースデザインがXboxならでは。

Madden NFL2002
発売元：Electronic Arts
発売日：2001年11月15日



アメフトゲームの超定番で，完成度はもちろん高い。開発はEA傘下のフロリダのティブロン社。

Oddworld: Munch's Oddysee
発売元：Microsoft
発売日：2001年11月15日



日本名『エイブ・ア・ゴーゴー』のシリーズ第3弾。独特の世界観の完成度は非常に高く美しい。

Azurik - Rise of Perathia
発売元：Microsoft
発売日：2001年11月27日



元素を駆使して戦うアクションアドベンチャー。世界観やシステムが独特なうえ技術的にも凄い。

日本発売済み/日本発売予定のアメリカ発売済みゲーム一覧

下の表は，日本で発売済みまたは発売予定がある，北米発売済みソフト20本の一覧。半数近い9本のゲーム名が日本と北米では微妙に違っている。『エアフォースデルタ2』に至っては欧州名が『Deadly Skies』と，日欧米すべてで変更されているが，逆に全世界で日本名をローマ字読みにしただけなのが『幻魔鬼武者』。PS2初の100万本ソフトならではの世界ブランド，ということかな？

2001年11月15日発売		
AirForce Delta Storm	KONAMI	※1
DEAD OR ALIVE 3	TECMO	
HALO	Microsoft	
Mad Dash Racing	EIDOS INTERACTIVE	
Project Gotham Racing	Microsoft	※2
Transworld Surf	Infogrames	
2001年11月16日発売		
Amped: Freestyle Snowboarding	Microsoft	※3
2001年11月19日発売		
F1 2001	Electronic Arts	※4
NBA LIVE 2002	Electronic Arts	
2001年11月21日発売		
KABUKI WARRIORS	[illegible]	※5
2001年12月11日発売		
SSX Tricky	Electronic Arts	
2001年12月21日発売		
Silent Hill 2: Restless Dreams	KONAMI	※6
2002年1月29日発売		
Genma Onimusha	CAPCOM	
2002年2月5日発売		
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	※7
2002年2月19日発売		
[illegible]	[illegible]	※8
2002年2月26日発売		
JSRF Jet Set Radio Future	SEGA	
2002年3月6日発売		
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002	KONAMI/ESPN the Games	※9
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	KONAMI/ESPN the Games	
KNOCKOUT KINGS 2002	Electronic Arts	
Ralll Sport CHALLENGE	Microsoft	

※以上，編集部独自調査（3月12日時点）。アメリカは広大で流通網も複雑なため，日本のような統一した発売日の概念はあまり存在しませんので，上記発売日は目安としてお考えください。
※1.日本名『エアフォースデルタ2』 ※2.日本名『Project Gotham World Street Racer』 ※3.日本名『天空-Tenku- Freestyle Snowboarding』 ※4 厳密には日本で発売されるのは2002年版 ※5.日本名『新 歌舞伎』 ※6.日本名『サイレントヒル2 最後の詩』 ※7.日本名『DOUBLE-S.T.E.A.L』 ※8.日本名『Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT』 ※9.日本名『ハイパースポーツ2002WINTER』

From USA

アメリカ専門誌編集長 Mike Salmon

Xboxとドリームキャストを比べ、不吉な予想をする反X信者へ!!

日本のXboxの状況をみて、不吉な比較をしているジャーナリストがいる。ドリームキャスト（DC）とXboxの共通点から、Xboxは不幸な運命をたどると決め付けているのだ。確かに発売時にはいくつかの類似点がある。充実のラインナップやオンライン。ともにアメリカでの絶大な期待をされての発売、そして両方とも日本の発売時は静かだった。だからってXboxが失敗する？　それは違う。



セガはDC発売まえから深刻な財政状況にあったが、マイクロソフトは世界でもっとも安定している会社だ。日本発売時はともに大成功とは言えないが、完全な失敗というわけでもない。日本でもXboxはゲームキューブと同程度には売れているのに、なぜか誰もそれは指摘しない。セガはお膝元である日本で敗れたが、Xboxはアメリカでゲームキューブと真っ向から戦って勝ち、PS2に近づいている。Xboxはパワフルで開発もしやすいしマイクロソフトは資金が豊富だ。好き勝手言っていられるのはイマのうちだぜ!!



←編集長のマイクはXboxを批判する人々を"怯えた幼稚なヤツ"と評している。

From UK

イギリス専門誌編集長 James Ashton

抽象的なマーケティングに不安だがいまは"プレイモア"だぜ!!

イギリスでもついにXboxが発売された。テレビをみると、いつでもXboxが流れている。「Halo」や「Project Gotham」、「Ralli Sport Challenge」が売れているようだ。

3月13日、ヴァージンメガストアなどはマイクロソフトの言う"Xmasイブ"（エックスマスイブ?）を経て深夜0時から開店した。マイクロソフトはどうやら、ソニー同様の抽象的なマーケティングキャンペーンを目指していたようだ。「Halo」や「DEAD OR ALIVE 3」のようなキラーソフトのゲーム画面を具体的に見せるより、むしろ"Play More"のスローガンを中心に宣伝していた。理解し難い、風変わりなコマーシャルもあった。私の懸念はゲーム画面を見せないことにより、Xboxならではの凄いゲームとは何なのか、一般の人には伝わらないのでは?　ということだった。が、私の心配は杞憂だったようだ。マイクロソフトは3月14日からゲーム画面を使用したCMに変更している。そうだ。いままさに"Play More"するときなのだ。





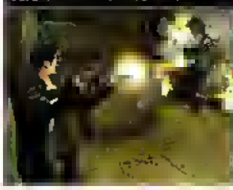
←ジェームスは冷静かつ情熱的。MSのマーケティング戦略に大注目している。

STAR WARS STARFIGHTER SPECIAL EDITION
発売元：Lucas Arts
発売日：2001年11月27日



「エピソードI」を題材にしたフライトシューティングのXbox特別版だが難易度は少し高め。

MAX PAYNE
発売元：Take Two Interactive/Rockstar/GOD GAMES
発売日：2001年12月11日



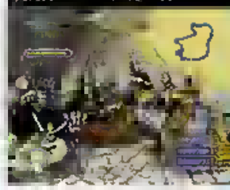
PCで人気のシューティングアドベンチャー。スローモーション演出がカッコいいNY刑事もの。

NBA Inside Drive 2002
発売元：Microsoft
発売日：2002年1月22日



イリノイ州・ハイボルテージ開発のバスケ。PC版の実績を認められてXbox版開発となった。

Circus Maximus: Chariot Battle
発売元：Encore Software
発売日：2002年2月26日



古代ローマ時代における戦車を使用したアクション。開発は米国ソルトレークのKODIAK社。

Dave Mirra Freestyle BMX 2
発売元：Acclaim
発売日：2001年11月28日



人間技とは思えないBMXのトリックを軽い操作で決めていく。開発はアメリカのZアクソス社。

BATMAN VENGEANCE
発売元：Ubi Soft
発売日：2001年12月19日



各機種で発売されているバットマンならではの多彩な動きが特徴のアクションアドベンチャーだ。

NFL PRIMETIME 2002
発売元：KONAMI/ESPN the Games
発売日：2002年1月23日



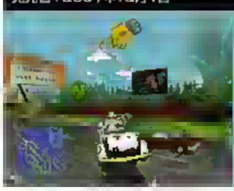
ESPNのライセンスを受けてコナミが発売するNFL。実況がテレビそっくりの大迫力なのだ。

NBA 2K2
発売元：SEGA
発売日：2002年2月26日



とにかくカッコいい、ビジュアルコンセプト開発による人気NBAシリーズ最新作のXbox版。

The Simpson's ROAD RAGE
発売元：Electronic Arts
発売日：2001年12月4日



シンプソンズ版「クレイジータクシー」。カナダ・ラディカル社開発。見た目と裏腹に超激ムズ。

STAR WARS OBI-WAN
発売元：Lucas Arts
発売日：2001年12月20日



「スターウォーズ エピソードI」のオビ・ワンとなり、ライトサーベルで戦う格闘アクション。

Nightcaster
発売元：Microsoft
発売日：2002年1月23日



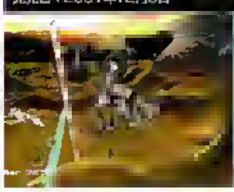
PCCW子会社VR-1開発のアクションRPG。魔法の演出など技術的には見るべき部分も多い。

ALL STAR BASEBALL 2003
発売元：Acclaim
発売日：2002年2月27日



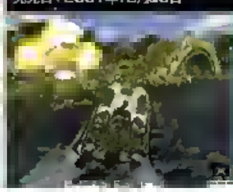
アクレイムのメジャーリーグベースボールシリーズ最新作。すでに来年度版というのだから驚き!

MX 2002 Featuring Ricky Carmichael
発売元：THQ
発売日：2001年12月5日



実名選手をフィーチャーしたモトクロスアクション。開発のPCP&L社はTHQの完全子会社。

Blood Wake
発売元：Microsoft
発売日：2001年12月28日



小型艇を自在に操る水上シューティング。波の表現はすばらしくて必見だがゲーム性はやや単調。

WWF RAW IS WAR
発売元：THQ/JAKKS
発売日：2002年2月12日



格闘技ゲームで定評のある日本のアンカーが開発したプロレス。Xbox独占タイトルの一本だ。

Tony Hawk's Pro Skater 3
発売元：Activision
発売日：2002年3月5日



欧米では超人気スケボアクションシリーズの最新作にして最高傑作ともいわれているXbox版。

NHL 2002
発売元：Electronic Arts
発売日：2001年12月10日



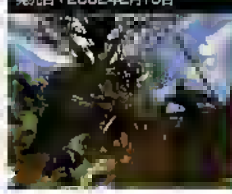
スポーツゲームの得意な米国エレクトロニック・アーツでその大半を開発するEAカナダが担当。

NFL 2K2
発売元：SEGA
発売日：2002年1月8日



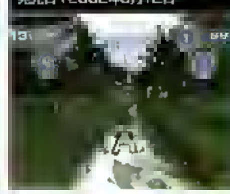
サンフランシスコ・ビジュアルコンセプト開発の超クールな人気アメフトシリーズのXbox版。

NEW LEGENDS
発売元：THQ
発売日：2002年2月19日



剣などで戦う中国を舞台にしたアクション。アメリカ人の想像した「三国無双」といったところ?

Spy Hunter
発売元：Midway
発売日：2002年3月12日



GBAを含む現行全機種で発売されるが、オリジナルのアーケード版が入るのはXbox版だけ。

世界は広いぜ!!

日本発売の翌日、2月23日に香港へ行ってみたらすでに日本版Xboxが売っていた。しかも限定版が!!　アジアンパワーは凄い（笑）。欧州発売時のイギリス、ロンドンやリバプールでも輸入ゲームショップをのぞくとさすがに日本限定ハードはなかったが先行発売の北米版や日本版のソフトやハードがいろいろ売っていた。海外ならではの変なデザインの周辺機器とかもたくさんある。15万円分以上、ダンボール4箱分を空輸。早く到着しないかなあ♪



頭文字D アーケードステージ

■セガ(開発：セガ・ロッソ)
■レースゲーム
■好評稼動中

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

春と言えば桜と花粉症、そしてゲーセンには新作が並ぶ季節。今回は人気コミックを原作とした話題のレースゲームを紹介しよう。

人気コミックを完全アーケードゲーム化!! 峠バトルを制して公道最速を目指せ!



人気コミック『頭文字D』の世界観をベースにしたレースゲームがゲームセンターに登場して人気を集めている。それが『頭文字D アーケードステージ』だ。原作どおりのコースを舞台に、ライバルと熱いバトルをくり広げることができるぞ。

このゲームの大きな特徴はカードシステムを搭載していること。カードを購入すると、自分のクルマを作ることができ、プレイの成績によってチューニングされていくのだ。1回きりでなく、継続して楽しめるように工夫が凝らされている。

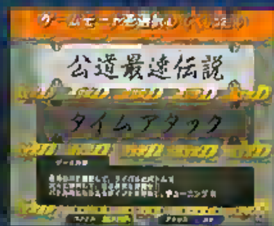
コインを投入したら、最初にカードを購入、自分のクルマを決める。クルマはトヨタ、ニッサン、マツダなど実在する6大メーカーの20数種から選べる。原作どおりのリアルな感覚で没入できるというわけだ。

つぎはトランスミッションをオートマとマニュアルの2種類から選択。オートマの性能はなかなか高いので、コースに慣れるまではオートマで走るのもいいだろう。さらにチューニングコースを選ぶ。ここで装着されるチューニングパーツを制作しているメーカーも、実在する33社が登場する。

ゲームのモードは3種類。"公道最速伝説モード"、"タイムアタックモード"、"通信対戦モード"だ。原作の雰囲気にひたりたいなら"公道最速伝説モード"で、走りのみを極めたいなら"タイムアタックモード"と、それぞれ熱い走りが楽しめるぞ。



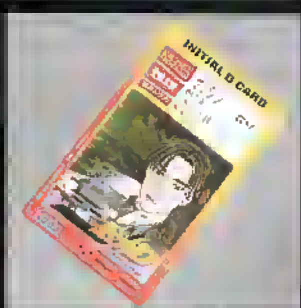
↑NAOMI2基板のグラフィック能力を活かし、実際の峠さながらの臨場感を表現。



←公道最速伝説では、ライバルと4コースでバトル。

カードシステムでチューニング!!

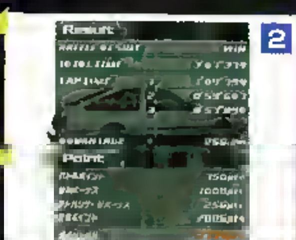
プレイ料金のほかにさらに100円を追加すると、自分のカードを作れるぞ。このカードは車種、チューニングパーツと獲得ポイント、対戦勝敗記録などの記録が可能。愛車の記憶がここに凝縮されるのだ。



↑これが『頭文字D』カードだ。制覇したエリアはカード表面に印字される。



←実在のパーツメーカーが登場する、チューニングのコースを選ぶことができる。

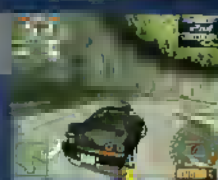


↑プレイが終了すると、その結果に応じてチューニングポイントが貯まる。

↓規定の得点まで達すると、新たにパーツが装着されていくのだ。



初級 妙義



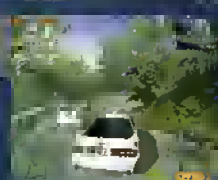
原作ではナイトキッズのホームコースで、中里毅などのライバルが登場。ここは3周の周回コースにアレンジされており、1ヵ所あるヘアピン以外は全速でコーナーリングできる。ヘアピンが勝負のカギ。

碓氷 中級



原作で、シルエイティ使いの真子と沙雪が登場したステージ。2周の周回コースにアレンジされている。ヘアピンは数ヵ所あり、コーナーリングの感覚は各ヘアピンによって微妙に違うのがくせもの。

上級 秋名



原作ファンならおなじみの、藤原拓海のホームコース。ダウンヒルの1本勝負で、須藤京一率いるランエボ軍団が登場する。初級や中級に比べ、道の幅が狭くなっているので高いテクニックが必要だ。

八方ヶ原 超上級



原作でも比較的新しいストーリーである、皇堂塾とのバトルで使われたステージ。実際のコースレイアウトとほぼ同じになっており、タイトなヘアピンの連続。狭く暗いコースは、臨場感たっぷりだ。

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

寝ても覚めても、ずっとガンダム……。そんな、ガンダムジャンキーに贈るパソコンゲームがコレ。インターネットを通じて、日本中のガンダマーと1年戦争を体験しよう。

今月のこの1本!

ガンダム ネットワークオペレーション

バンダイ | 多人数戦略SLG | オープン価格(月額900円予定) | 4月1日発売予定

仲間と1年戦争を勝利に導こう!!

ゲーム内容は、同社『ギレンの野望』に近い雰囲気の戦略SLGで、ネットワークを通じて大勢の見知らぬプレーヤーと協力したり、敵対しながらプレイしていく。

ゲームの舞台となるのは宇宙世紀0079に起きた1年戦争。地球連邦軍に所属するのも、ジオン公国軍を選ぶのも自由なのだ。ゲームの進行はリアルタイムで期間は1年。といっても現実の時間で3ヵ月間となっている。

自分が最初に操作できるのは、プレイヤー自身+4人の部下という1小隊に過ぎない。しかし、複数の小隊が協力すれば、強大な相手も倒せるのだ。ネットワークを通じ、見知らぬ戦友と協同戦線を戦い抜こう。

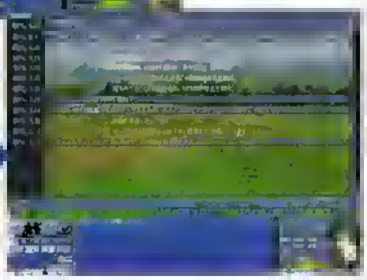


←戦闘画面は、このように3DCGで描かれたユニットどうしが戦うことになる。戦闘の際には、このようにパイロットの顔グラフィックが表示されるのもうれしい。

↓どちらの軍が優勢になるかは、すべて参加しているプレーヤーたちの行動にかかっている。ジオン公国を大勝に導くことも不可能ではないのだ。

ログインしていないときも戦況は刻々と変化するのだ

ゲームの進行は3ヵ月間、24時間休みなしで進んでいく。つまり、自分がプレイしていないあいだでも、戦況はどんどん変化していくのだ。知らないうちに劣勢になっていた、なんてことのないように。

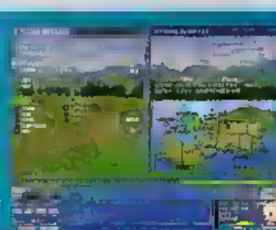


各ミッションをクリアーするまで

Step1

ミッションを遂行

このゲームの基本的な流れとなるのは、上層部から出されたミッション(任務)を遂行するというもの。たかが5人の小隊にとっては、"オデッサ侵攻"といった全体な戦局よりも、目の前の敵軍を突破するといったことのほうが重要になるのだ。



↑新規任務の他にも、他プレーヤーが遂行中の任務に参加してもいい。

Step2

移動&部隊編成

任務を受けたら、つぎは"部隊編成"コマンド自軍のパラメーターをチェックしよう。HPが低いユニットは母艦に収納したり、パイロットを載せ替えてもいいだろう。なお、各キャラクターごとに"全力攻撃"、"低HP狙い"などの作戦も指示できる。



↑自軍の占領地にいれば、新規モビルスーツを購入することもできる。

Step3

オートバトルに突入

このゲームでは、自分がプレイしていないときでも敵軍から戦闘を挑まれる可能性がある。オフライン中の戦闘でも不利にならないよう、戦闘に関してはプレイヤーが介入することができず、撤退命令を出すことしかできないようになっているのだ。



↑マ・クベとの戦闘。強敵が相手では、撤退も必要な選択肢となる。

PC NET GAME NOW!!

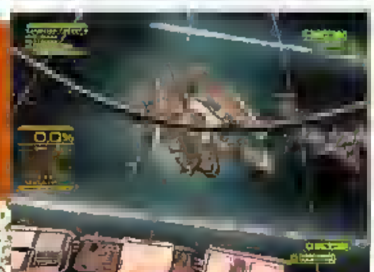
ネットワークゲーム最新情報

今回は期待の新作MMO(※)RPG3作品を紹介しよう。

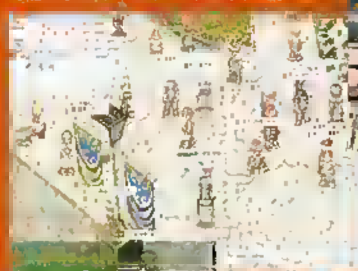
まずは、かわいいキャラやファンタジックな世界観が女性にも大人気なのが『ラグナロク オンライン』だ。韓国のGRAVITY社が開発し、現在ベータテスト中にもかかわらず日本向けサーバーがすでに3つオープンするほどの盛況ぶりなのだ。

そして、ガンダムファンにぜひ期待してほしいのが『機動戦士ガンダム ユニバーサルセンチュリー』。1年戦争を舞台としたRPGで、プレイヤーは地球圏の一住人となって生活をしていくが、地球連邦国かジオン公国、どちらを選んでもオーケー。なんと1.6万人もが同時に参加できる大規模ネットワークゲームとして、ガンダムファンのみならずネットワークゲーマーも期待大といったところ。

発表されたばかりの『アスガルド』は、クエスト重視のRPG。レベルアップだけではなく、クエストの成果によって文明が変化してくのが特徴なのだ。



→『機動戦士ガンダム ユニバーサルセンチュリー』はパイロットとして戦うだけではなく、宇宙一の料理人を目指すのもオーケー。



↓プレイヤーのスキルレベルが上がれば、パーティー結成やチャットルームへの参加も可能になる『ラグナロク オンライン』。

■ラグナロク オンライン公式HP
http://www.ragnarokonline.com/jp/r_main.htm

■機動戦士ガンダム ユニバーサルセンチュリー公式HP
http://www.universalcentury.net/

■アスガルド公式HP
http://www.nexon.co.jp/asgard/

※Massively Multiplayer Online。ひとつのサーバーに何千人ものプレイヤーが同時に接続、いっしょにプレイできる。

X COMING SOON

締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

サクセスから"セミナーシリーズ"4タイトルの新着情報が到着。いままでXboxでは、この手のタイトルがなかっただけに、ファンにとっては朗報だね。

米長邦雄の将棋セミナー

発売日	未定	価格	5800円(税別)
発売元	サクセス	その他	2人同時対戦
ジャンル	テーブル		

サクセスがテーブルゲームの"セミナーシリーズ"4タイトルを一挙に発表。初心者でもわかりやすいように、セミナー（講義）が充実しているのが本シリーズの特徴だ。

人気の将棋ソフトには、講師役に人気棋士、米長邦雄永世棋聖を起用。"将棋講座"というモードでは、米長氏みずからが将棋のレクチャーをしてくれる。このモードは、米長氏が初心者の立場にたって執筆した著書がもとになっているだけに、楽しみながら将棋の世界に入っていけるぞ。

もちろん、肝心のCPUによる思考ルーチンも充実しているぞ。初心者から最強まで5段階のレベルがある"対局室"では、"最強レベル"で永世棋聖・米長氏と対戦できるのだ。

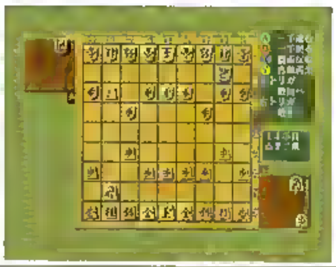
講師はこの人！



本作を全面監修する米長邦雄永世棋聖は1943年山梨県生まれ。これまで数々のタイトルを獲得し、'93年に史上最年長で名人位を奪取した。そのほか、多くの著作をものにするなど、将棋以外の分野でも、幅広く才能を発揮している。

米長永世棋聖（を模した）思考ルーチンと戦える!!



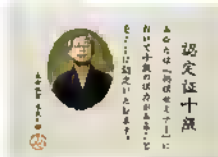


↑➡米長永世棋聖の目がすみからすみまで行き届いた将棋ソフトなのだ。

段位の認定もあり！

米長氏による"将棋講座"では、初級、中級、上級がそれぞれ6つの章から構成されている。各講義には、それぞれ"章末問題"や"総合テスト"があり、それらの習熟度に応じて米長永世棋聖により段級位が認定されるようになっているのだ。ちなみに、講座をすべてクリアーすると初段が認定される。ここで認定された段位は、日本将棋連盟に登録（有料）することで、正式免状を取得できるぞ。





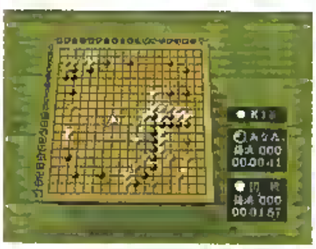
↑⬅米長さんがやさしく講義をしてくれる。目指すは初段だ!!

梅沢由香里の囲碁セミナー

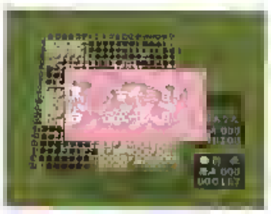
発売日	未定	価格	5800円(税別)
発売元	サクセス	その他	2人同時対戦
ジャンル	テーブル		

週刊少年ジャンプ（集英社・刊）で好評連載中の人気マンガ『ヒカルの碁』監修でおなじみの梅沢由香里四段出演による囲碁ゲーム。難しいと思われがちな囲碁を、ムービーなどを使って初心者にもわかりやすく説明しているのが特徴だ。

"対局モード"では、プレイヤーの実力に応じて、5つのレベルから対局の設定を行うことができる。また、"盤面編集"という機能を使用することで、自由に編集した盤面から対局を始めることができるなど、細部にもこだわりを見せている。



↑最近とくに注目を集めている囲碁。いちから学びたいという人には最適なのだ！



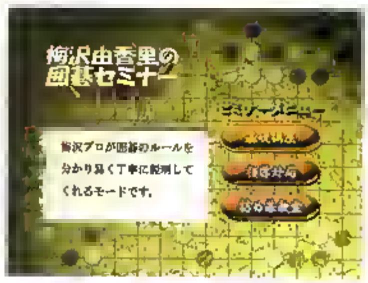
➡最高レベルの思考ルーチンを搭載しているのだ。



⬅詰碁なども用意されているのだ。問題数も豊富。

梅沢先生が基礎から教えてくれる

「これから囲碁を始めたい」、「もっと上達したい」というユーザーのために用意された本作。"基礎講座"では梅沢四段がみずから、"碁盤と碁石"の説明から基本的な戦法まできめ細かく紹介してくれる。また、"指導対局編"では梅沢四段がプレイヤーの打ち手を指導。その手がよいか悪いかを音声で教えてくれるのだ。それにあわせて、画面に表示される梅沢四段の表情も変化していくぞ。



↑梅沢四段が囲碁の"いろは"をわかりやすく親切に説明してくれる。



梅沢由香里

8歳より囲碁に親しみ、'96年にプロ入段。『ヒカルの碁』の監修として最近の囲碁ブームを支える立役者。

中島哲也のオセロセミナー

発売日	未定	価格	5800円(税別)
発売元	サクセス	その他	2人同時対戦
ジャンル	テーブル		

シンプルなルールながら奥が深い"オセロ"。老若男女の楽しめるこのボードゲームがXboxに登場。オセロ名人・中島哲也氏の全面協力によって，中級者を目指すユーザーにとっては格好の内容となっている。中島氏のレクチャーによる"講義モード"では，プレイヤーが実際に打ち，中島氏からのアドバイスを受けられる。自由にオセロを楽しめる"対局"では，使用する盤や条件などを自由に設定できるぞ。対人戦の続きをCPUに引き継いでもらうことも可能だ。





↑中島氏による講義。インタラクティブに構成。

オセロ名人・中島氏の徹底指南!!

グランドオセロ



↑ひとまわり大きいグランドオセロも。



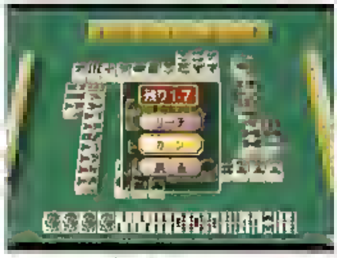
↑八角形の88オセロ。プレイの幅が広がるのだ。

88オセロ

高橋純子の麻雀セミナー

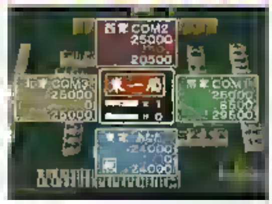
発売日	未定	価格	5800円(税別)
発売元	サクセス	その他	――
ジャンル	テーブル		

麻雀プロ・高橋純子氏参加による本作は，"麻雀講座"と"対局室"により構成。豊富な実写ムービーによりわかりやすい解説が楽しめる麻雀講座では，"初級編"，"中級編"，"上級編"の3種類を用意。実際に対局を楽しむ"対局室"では，"西入"や"ウマ"といった30種類以上のルール設定が可能なのだ。また，詳細な対戦記録などを確認できるのも特徴だ。



↑本格的な4人打ち麻雀が楽しめる。思考ルーチンもしっかりしているのだ。

30種類以上のルール設定が可能



↑待ちに待ったXbox初の麻雀ゲームなのだ。

実用的な講座も充実!!

麻雀の基礎から高度な対局テクニックまで楽しく学べる"麻雀講座"は，ムービーによってわかりやすく解説されている。段階を踏んで上達できるようになっているので，初心者にはうってつけなのだ。



イノセントティアーズ

発売日	今夏発売予定	価格	未定
発売元	広美/グローバル・A・エンタテインメント	その他	――
ジャンル	シミュレーション		

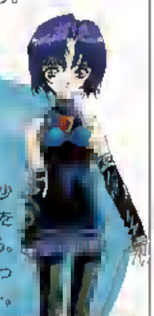
人気マンガ家，うたたねひろゆき氏がキャラクターデザインを担当することで話題の，シミュレーションRPG。吉祥寺や新宿といった近未来の東京を舞台に，複雑な愛憎劇が展開される。戦闘は立体マップにより展開されるが，高さの概念があるため，戦略性に富んでいる。ハデなエフェクトによる攻撃も魅力のひとつとなっているぞ。今回は重要な役どころを担う，ふたりの女性キャラを紹介することにしよう。





吉野砂姫

主人公の友だちで，元気で生意気な少女。気が強く戦いにも積極的に参加するが，おてんばでおっちょこちょい。



陸海葵

大人しくて友だちが少ない。砂姫との友情を非常に大切にしている。気が弱く砂姫に頼りっぱなしという面も……。



マジデスファイト！

発売日	4月25日発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	TAKUYO	その他	4人同時対戦
ジャンル	アクション		

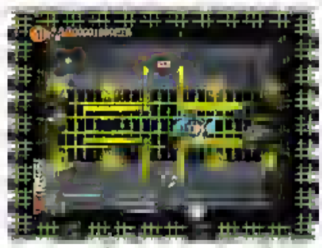
カワイイキャラが活躍するアクションゲーム。プレイヤーはフィールド上に存在するパワーマテリアルを集め，それを魔法（マジカルプログレス）として対戦相手に投げつけるのだ。タイミングよく魔法を発動させると，敵を倒すことができるぞ。ゲームモードは，ストーリー性のある"1on2でマジデス"やバトルロイヤルが楽しめる"バトルでマジデス"など，バラエティーに富んだ4種類。魔法学園"ヴィヴィントピーン"を舞台に，かわいいキャラを駆使して白熱のバトルを楽しもう！



↑"1on2"では，キャラごとのストーリーが。



↑さまざまな設定ができるマニアでマジデス。



↑マジカルプログレスを相手に投げつけることで，相手を倒していくのだ。

1on2でマジデス…モンスターを倒してステージクリアーを目指す
バトルでマジデス…最大4人対戦によるバトルロイヤルモード
チームでマジデス…2対2によるチームを組んで戦うモード
マニアにマジデス…ハンディキャップなど細かな設定をして戦える

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは3月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch
4月発売のソフト					
4日	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	6800円	
	SSXTRICKY	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	6800円	
	ノックアウトキング2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	6800円	
18日	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	格闘アクション	6800円	
25日	マッドダッシュ　レーシング	アイドス・インタラクティブ	アクション	6800円	
	プチコプター	アクアシステム	アドベンチャー	6800円	
	マジデスファイト!	TAKUYO	アクション	6800円	
	HALO	マイクロソフト	アドベンチャー	6800円	○
5月発売のソフト					
2日	2002FIFAワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	5800円	
	ミストⅢ エグザイル	メディアクエスト	アドベンチャー	6800円	○
	ミストⅢ エグザイル プレミアムBOX※1	メディアクエスト	アドベンチャー	9800円	○
6月発売のソフト					
6日	フライトアカデミー	アクアシステム	シミュレーター	6800円	
6月	ファントムクラッシュ	元気	3Dシューティング	価格未定	
2002年発売のソフト					
春	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円	
	トランスワールドサーフ	インフォグラムジャパン	スポーツ	価格未定	
	ピストロ・きゅーぴっと	サクセス	シミュレーション	5800円	
	ピストロ・きゅーぴっと どきどきレシピBOX※2	サクセス	シミュレーション	9800円	
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定	
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定	
	格闘超人-Fighting Super Hero-	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	
	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	価格未定	
夏	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定	
	鉄騎　※3	カプコン	アクションシューティング	価格未定	

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	価格未定	
	CRAZY TAXI 3High Roller	セガ	アクション	価格未定	
	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定	
	RALLI SPORT CHALLENGE	マイクロソフト	レース	価格未定	
	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	アドベンチャー	価格未定	
秋	サウザンドランド（仮題）	フロム・ソフトウェア	シミュレーションRPG	価格未定	
2002年	紅の海 ゆけ！				
	紅のかなたへ……（仮題）	コーエー	アドベンチャー	価格未定	
	segaGT2002（仮題）	セガ	レース	価格未定	
発売日未定のソフト					
	NEVERLANO SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定	
	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	スポーツ	価格未定	
	真・女神転生 NINE	アトラス	RPG	価格未定	○
	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	アドベンチャー	価格未定	
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	スポーツ	6800円	
	梅沢由香里の囲碁セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	高橋純子の麻雀セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	中島哲也のオセロセミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	米長邦雄の将棋セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	segaGT2002 Apend Disk（仮題）	セガ	レース	価格未定	
	segaGT2002 Online（仮題）	セガ	レース	価格未定	
	パンツァードラグーン最新作（仮題）	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	PHANTASY STAR ONLINE（仮題）	セガ	RPG	価格未定	
	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円	
	機甲兵団J-PHOENIX+ 初回限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円	
	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定	
	デッド トゥ ライツ（仮題）	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定	
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	Kingdom Underfire Ⅱ	パンタグラム	シミュレーション	価格未定	
	GAIA BLAOE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定	
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定	

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1攻略資料"レリーシャンの書"、オリジナルサウンドトラック、ポストカード同梱
※2キャラクターイラスト入りコースター、プレート、ロゴ入りスプーン同梱
※3専用コントローラー同梱

Xboxハード&周辺機器カタログ



Xbox
発売中/34800円

Xbox Special Edition（5万台限定）
発売中/39800円

コントローラ（ブラック）
発売中/3500円

コントローラ（グレー）
発売中/3500円

メモリユニット
発売中/3500円

DVDビデオ再生キット
発売中/3800円

Xboxコミュニケータ（仮称）
発売日未定/価格未定

標準AVケーブル
発売中/1500円

高級AVパック
発売中/3000円

コンポーネントAVパック
発売中/3000円

Xboxシステムリンクケーブル
発売中/1200円

RFアダプタ
発売中/2500円

電源コード
発売中/1000円

スラストマスター製品



360モデナレーシングホイール
発売中/7980円

フォックス2 プロジョイスティック
発売中/6980円

フリースタイラーボード
発売日未定/価格未定

ナスカープロピクトリー
発売日未定/価格未定

Uパッド
発売日未定/価格未定

ファイヤーストーム デュアルパワーゲームパッド
発売日未定/価格未定

トップガン アフターバーナー ジョイスティック
発売日未定/価格未定

HORI製品



ファイティングスティックEX
発売日未定/価格未定

DEAD OR ALIVE スティック
発売中/5980円

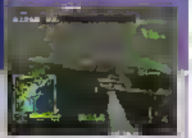
発売タイトル一覧

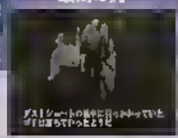
発 発売中　ジ ジャンル　¥ 価格

幻魔 鬼武者
2月22日発売


信長の野望・嵐世記
2月22日発売


ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
2月22日発売


エアフォースデルタII
2月22日発売


サイレントヒル2 最期の詩
2月22日発売


ハイパースポーツ 2002WINTER
2月22日発売


JSRF ジェットセットラジオフューチャー
2月22日発売


DEAD OR ALIVE 3
2月22日発売


DOUBLE・S.T.E.A.L
2月22日発売


天空 Tenku-Freestyle Snowboarding
2月22日発売


ねずみくす
2月22日発売


Project Gotham World Street Racer
2月22日発売


新 歌舞伎
2月28日発売


METAL DUNGEON
2月28日発売


NBAライブ2002
3月7日発売


式神の城
3月14日発売


ガンヴァルキリー
3月21日発売


ESPN NBA 2 Night 2002
3月28日発売


次号予告

ファミ通Xbox6月号

次号のファミ通Xboxは……

Xbox期待の **超大作『HALO』** 徹底攻略!!

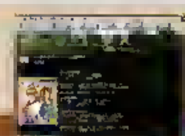


期待の新タイトルから、
話題のタイトルの攻略まで
Xboxのスミからスミまで
余すところなく**網羅!!**

企画＆連載も充実で……

4月30日（火）発売!!
定価590円（本体562円）

ファミ通Xbox ホームページも よろしく!!



http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、
すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗通／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規暖／須藤栄昭／吉屋剛一
制作スタッフ	井上圭司／井上幸治／奥村陽史
フォトグラフ	St.Atom／久米実由紀
進行	川合昇／鎮田昇／中井俊一／釜下象紀
編集協力	麻布アルノ／荒沢伸二／石井一成／石井ぜんじ／石坂彌／伊佐和人／岩井真理／氏家雅紀／馬波レイ／大庭新人
	がっちん／小池麻里子／佐々田貴志／佐藤大作／澤田晶彦／ずるずる／田渕健康／寺崎宏之／戸塚佐一／堀居真大／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション（杉江耕平／長村仁）／大西若菜／香洲錦色／風間新吾／キンダイ／工藤由美／斎藤かよこ／佐藤大輔
	ジオグラフィカ（木村明咲子）／デザイン・ファクトリー・IN／二條真華／フリーウェイ（斎藤弘明／須田亜矢子／小牧智弘
	加藤政明／山名田裕樹／小山巧）／プラティパス／矢野雅之／山内大助／LEAF（森広尚子）
広告営業	増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修範／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業	酒井朋彦／斎前秀隆
制作購買	青木孝
海外特派員	みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックス・プレゼント X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて気になるXboxのソフト&関連グッズを貰っちゃおう! ご意見もお待ちしております。

1 ゲームソフト『HALO』

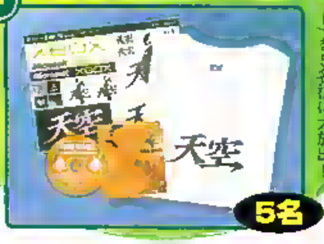


3名

提供：マイクロソフト
ジャンル：シューティング

←史上最強のFPS"として全世界の注目を集めるソフトを3名様にプレゼント!

2 『天空』Tシャツ、音楽CD、ステッカーセット



5名

提供：マイクロソフト

←魅惑のスノボゲーム『天空』グッズを3点セット(太っ腹!!)を5名様に大放出!!

3 『DEAD OR ALIVE 3』音楽CD&マウスパッド



3名

提供：テクモ

←卓上ペーパーフィギュア付き音楽CD(発売元／ウェイクアップ)とマウスパッドをセットで。

4 『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』音楽CD&トイレットペーパー



3名

提供：セガ

←北米版に同梱された音楽CDと販促用として用意されたトイレットペーパーをセットで。

5 キャラクターエンターテイメントコンベンションポスター



20名

提供：キャラクターエンターテイメントコンベンション事務局

←3月30日(土)開催の同イベントのポスター。にしたあつこ氏のイラストがカワイイ。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は5月30日(木)発売のファミ通Xbox7月号にて発表させていただきます。

応募締切 **4月27日(土)** 当日消印有効

アンケートはがきのきまり

アンケートハガキの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.ネオジオポケット(カラー版含む)　14.パソコン

5 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.月刊ファミ通ブロス　3.ゲームウェーブDVD　4.アルカディア　5.ファミ通PS2　6.Vジャンプ　7.ドリマガ　8.ゲーム批評　9.電撃王　10.電撃G'sマガジン　11.LOGIN　12.コンプティーク　13.少年ジャンプ　14.少年マガジン　15.少年サンデー　16.少年チャンピオン　17.ヤングマガジン　18.ヤングジャンプ　19.週刊モーニング　20.コロコロコミック　21.ニュータイプ　22.アニメージュ　23.日経エンタテインメント　24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか?　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたがお好きなゲームメーカーを3つお答えください。

8 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	20	読者コーナー READER'S box
2	緊急速報：RALLI SPORT CHALLENGE	21	Xの系譜
3	緊急速報：CRAZY TAXI 3 High Roller	22	スペシャル企画・どうすればXboxが成功するか?
4	緊急速報：2002 FIFAワールドカップ	23	X New Games：ミストⅢ エグザイル
5	緊急速報：フライトアカデミー	24	X New Games：ブチコプター
6	New Game Cross Review	25	X New Games：SSXトリッキー
7	X SPECIAL：HALO	26	X New Games：ノックアウトキング2002
8	X SPECIAL：鉄騎(仮題)	27	X New Games：ESPN NBA 2 Night 2002
9	X SPECIAL：Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	28	Xbox Online Now!
10	X SPECIAL：マッドダッシュ レーシング	29	Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
11	X SPECIAL：ピストロ・きゅーぴっと	30	Xbox CM天国!
12	X SPECIAL：真・女神転生 NINE	31	スマビスタイル
13	X SPECIAL：segaGT2002	32	Worldwide Xbox
14	XboxのソボクなギモンにXえます!!	33	ARCADE GAME Front-line
15	緊急特別企画・マイクロソフト国内開発3タイトルクリエーター座談会	34	PC GAME Topics
16	Xbox攻略：ガンヴァルキリー	35	X Coming Soon
17	Xbox攻略：式神の城	36	X Schedule
18	Xbox攻略：METAL DUNGEON	37	X Present
19	Xbox攻略：斬 歌舞伎	38	特別付録：攻略X

表2　購入予定ソフト

1	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	26	トランスワールドサーフ
2	Innocent Tears	27	中島哲也のオセロセミナー
3	梅沢由香里の囲碁セミナー	28	2002FIFAワールドカップ
4	エクスチェイサー	29	NEVERLAND SAGA
5	SSXトリッキー	30	ノックアウトキング2002
6	F1 2002	31	パンツァードラグーン最新作(仮題)
7	GAIA BLADE	32	ピストロ・きゅーぴっと
8	格闘超人-Fighting Super Hero-	33	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
9	機甲兵団J-PHOENIX+	34	ファントムクラッシュ
10	Kingdom Underfire Ⅱ	35	ブチコプター
11	CRAZY TAXI 3 High Roller	36	フライトアカデミー
12	紅の海　ゆけ! 紅のかなたへ……(仮題)	37	HALO
13	サウザンドランド(仮題)	38	MAXIMUM CHASE
14	THE HOUSE OF THE DEAD 3	39	マジデスファイト!
15	実況ワールドサッカー2002	40	MASTER SLAVE
16	Jockey's Road	41	マッドダッシュ　レーシング
17	真・女神転生 NINE	42	ミストⅢ エグザイル
18	segaGT2002(仮題)	43	叢-MURAKUMO-
19	ソウルキャリバー2	44	名称未定(ナムコ)
20	高橋純子の麻雀セミナー	45	米長邦雄の将棋セミナー
21	ディノクライシス3(仮題)	46	RALLI SPORT CHALLENGE
22	鉄騎(仮題)	47	リッジレーサー最新作
23	デッド トゥ ライツ(仮題)	48	RUNE BRID
24	テネレッツァ	49	RELICS
25	トライアングル・アゲイン	50	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン

ファミ通XboxVol.1　X Present 当選者発表

①[illegible] 岩手県／北條光、千葉県／田中[illegible]、京都府／桜井幹生 ②「エアフォースデルタⅡ」東京都／安村トオル、千葉県／[illegible]、高知県／[illegible] ③「JSRF ジェットセットラジオフューチャー」青森県／[illegible]、茨城県／[illegible]、愛知県／竹田[illegible] ④「DEAD OR ALIVE 3」北海道／小松[illegible]、大阪府／中西富士雄、熊本県／宮本健太郎 ⑤「ねずみくす」和歌山県／[illegible]、島根県／[illegible]、熊本県／永島あゆみ(以上敬称略)

表1の14番は正しくは次のとおり：XboxのソボクなギモンにXえます!!


アデランス
http://www.aderans.co.jp
あなたの声が
聞きたいの。



FAMITSU-Xbox 2002 MAY. 6月号
ファミ通Xbox
14年5月1日発行
株式会社エンターブレイン
定価590円 本体562円
T1107885050591
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-05